Официално списание на Българската федерация по електронни спортове БФЕС | февруари 2008, бр. 85 | цена 2.95 лв. с DVD

GamePlay

само за 2.95 лв. с DVD

+

2 СУПЕР ПЛАКАТА
GTA 4
WARHAMMER

25-ТЕ НАЙ-ОЧАКВАНИ ИГРИ ЗА 2008

ПОКЕР
Онлайн покер vs. покер на живо
Покер училище: Втора част

REVIEW
За истината и бойните мечки
The Golden Compass

INTERVIEW
По-добре повярвайте
Formula I в България

REVIEW
Очарователна преди всичко
Universe at War: Earth Assault

hiend publishing

CableTEL
Крачка напред

Бъдеще, здравей с TRIPLE PLAY

Кабелна ТВ + Интернет + Телефон

2 Mbps
2 пъти по-бърз интернет в София

Разговорите в цялата мрежа на КейбълТЕЛ са абсолютно БЕЗПЛАТНИ

39.90 лв.

Месечна такса на пакета

У НАС

- **Кабелна телевизия**
- **Интернет 2 Mbps**
- **Телефон**
  с включени 150 мин. градски разговори към БТК

ПО СВЕТА

- **Кабелна телевизия**
- **Интернет 2 Mbps**
- **Телефон**
  с включени 50 мин. междуградски разговори към БТК или международни разговори

БЕЗ ГРАНИЦИ

- **Кабелна телевизия**
- **Интернет 2 Mbps**
- **Телефон**
  с включени 75 мин.градски разговори към БТК, 25 мин. междуградски разговори към БТК или международни разговори

0700 11011*

*НА ЦЕНАТА НА ЕДИН ГРАДСКИ РАЗГОВОР

©2007 Samsung Electronics Co. Ltd. www.samsung.com

BD-P1400

представи си ултра памет

Октрийте качествено ново ниво в чистотата на изображението. Моделът на Самсунг ви предоставя ненадминато и превъзходно изображение. Ще се сблъскате с образ, който си съперничи по качество с този на киносалона и който ще ви приближи максимално да реалността. Със Самсунг не е толкова трудно да си представиш.
www.kkelectronics.com

SAMSUNG

07 Играй и спечели, писма, DVD
08-17 Новини

FEATURE
18-37 Игрите на 2008 г.

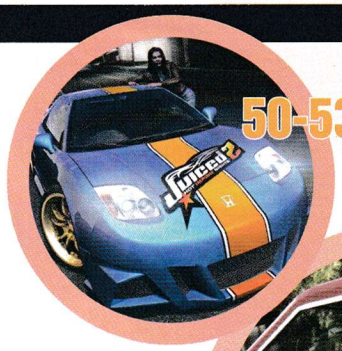
E-SPORTS
38-41 EPS сезон 1

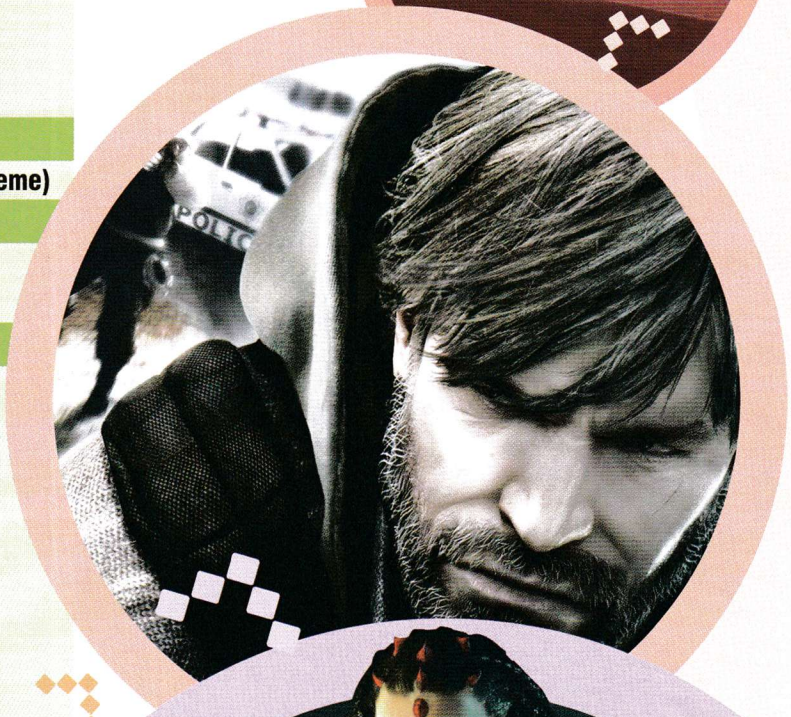
REVIEW
42-45 The Golden Compass
46-49 Universe at War: Earth Assault
50-53 Juiced 2: Hot Import Nights

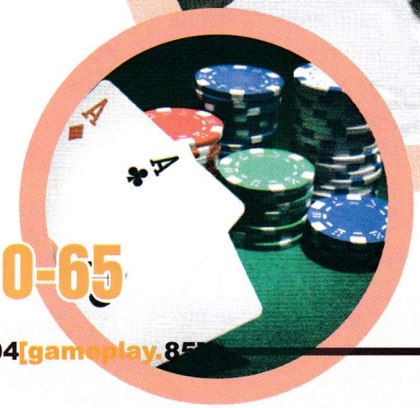
HARDWARE
54-55 Уникален хибрид! (Wolfking Warrior XXtreme)

INTERVIEW
56-59 Formula 1 в България

LIFE
60-65 Покер училище: Втора част
66-72 е-спортове: World of Warcraft тактики
73 Най-продаваните игри на 2007 г.
74 В следващия брой







2142™ BATTLEFIELD DELUXE EDITION

16+ www.pegi.info

PC DVD ROM

ВИЖТЕ ВАШИТЕ ПОСТИЖЕНИЯ И РАНК НА WWW.BATTLEFIELD.EA.COM

© 2007 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield 2142 е търговска марка на EA Digital Illusions CE AB. Всички права запазени. Electronic Arts, EA и логото на EA са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. В Съединените Щати и/или други държави. GameSpy и дизайна на "Powered by GameSpy" са търговски марки на GameSpy Industries, Inc. Всички права запазени. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

BATTLEFIELD 2142™ DELUXE EDITION ВКЛЮЧВА
BATTLEFIELD 2142™, BATTLEFIELD 2142™: NORTHERN STRIKE BOOSTER PACK И НОВА КАРТА HIGHWAY TAMPA

ПУЛСАР DICE EA

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

www.pulsar.bg

Издатели:
Ангел Петров и Спиро Петров
Главен редактор:
Никола Папукчиев
nikola@hiend.bg
Отговорен редактор:
Драгомир Дончев (Duffer)
drago@hiend.bg
Заместник главен редактор:
Александър Божинов (Nocturnal)
Автори:
Александър Василев
Апостол Апостолов
Борислав Анков
Константин Кучев
Мирослав Александров
Орлин Ялнъзов
Стоян Тошев (Bigstoyan)
Христо Пенчев
Тони Димитров
Християн Чуков
Арт директор:
Венцислав Райков
ventzi@hicomm.bg
Графичен дизайн:
Олгиерд Колев (Elmo)
Иван Поборников
Фотография:
Бояна Бонева – No Frame Studio
Реклама:
Емилия Кирилова 0888 392 428
Силвия Тинчева 0896 880 515
Мария Лазарова 0889 426 553
DVD диск:
Иван Иванов
Коректор:
Иван Гуляшки
Производствен мениджър:
Димо Андреев 0886 880680
Юрист:
Веселин Вълев
Разпространение:
Димо Андреев 0886 880680
Изпълнителен директор:
Гергана Георгиева
gery@hiend.bg
Финансов мениджър:
Теодора Симова 0888 262 019
Маркетинг директор:
Йоана Андреева 088 881 8887
yoana@hiend.bg
Специални проекти:
Никола Папукчиев
Адрес на редакцията:
бул. Фритьоф Нансен 1, ет. 1,
Тел. 937 09 90
gameplay@hiend.bg

Издава:
hiend publishing

Януарско затишие

Привет. Много сушав се оказа този първи месец на 2008 г. Е, лошо няма – моментното прекъсване в неспирния (особено напоследък) поток от нови игрални заглавия, с които буквално ни бомбардира индустрията, използвахме за нещо полезно. Седнахме и си направихме едно малко, спретнато, симпатично списъче с най-очакваните от нас (а, надяваме се, и от вас) игри за следващите 365 дни. Оп, пардон – 366, високосна година!

В общи линии тази задача ни отне удивително много време. Истината е, че изминалата 2007 г. беше рядко изобилна, една от най-силните години за игрите и гейминга изобщо и честно казано очаквахме, че 2008 г. трудно ще успее да я надцака по този параграф.
Оказа се, че сме се заблуждавали. След като веднъж се заровихме в предварителния списък със задаващи се заглавия, отсяването на най-най-ключовите от тях се оказа доста трудна задача.
По-трудна дори от отсяването на най-добрите игри на годината, с което се занимавахме миналия брой.

На финала след много спорове сведохме бройката до скромното число 25. Не се смейте – първоначалният ни план звучеше в стил "Топ 10 на най-очакваните игри за 2008 г.". Та за да прекратя с тази пространна интродукция, добрата новина е, че задаващата се игрална година по нищо няма да отстъпва на вече отминалата. Напротив – в някои отношения дори ще успее да я надмине.
Междувременно, докато редяхме поредната класация, успяхме да хвърлим един поглед на три "преходни" игри, белязали края на стария и началото на новия гейм сезон.
Става дума за една доста интересна реалновремева стратегия, един автомобилен симулатор и една игра по филм. Скромно, казвате си – ммм, не знам, ще видим.
Аз самият бях изпаднал в тази заблуда, преди да прегледам материалите на колегите за всяко заглавие. Оказва, се че както гласи онзи прословут стих, "не всякое злато сияе"...
Ако и вие като мен сте хранили някакви предубеждения, има доста голям шанс написаното в тези три статии да промени нагласите ви – при това в доста драстична, нова посока.

При всички случаи се надявам, че ще се забавлявате с този брой, както и с игрите, описани в него. Играйте и не забравяйте – в крайна сметка това е смисълът на цялата работа!

Приятно четене!

Драгомир Дончев,
отговорен редактор

play and win

И така, първата ни награда за 2008 г. отива при... ъм... ами никого. Решихме да си я задържим и сами да й се радваме. Всъщност явно просто никой не ни я иска. Или никой не играе Unreal Tournament III. Или светът навън е бил поробен от извънземни, докато сме се трудили по новия брой тук, в топсекретния GamePlay бункер, и никой не ни е казал. Не, вижте какво, ние ще дадем тази награда на наш читател, дори да се наложи да поведем междугалактическа война срещу злите нашественици, стоящи между вас и вашето любимо списание! Ако не получим вест от външния свят преди излизането на следващия брой, ще престанем да правим списание и ще активираме гигантските си роботи за космическа война, чиято обща енергия, боим се, ще предизвика мощна експлозия, ликвидирайки всичко живо в радиус няколко светлинни години. Задачата ви този път е да отговорите на въпроса:

Кой е композиторът на саундтрака на Universe at War и по кои други игри е работил?

а) Франк Клепаки: SW: Empire at War, C&C и Dune сериите
б) Гари Шаймън: Bioshock, Destroy All Humans! серията
в) Нобуо Уематсу: Lost Odyssey, Blue Dragon, Final Fantasy серията

В случай че все пак са останали живи хора, те със сигурност ще искат да знаят, че вече сме събрали достатъчно предизвикателства към госпожица Ивелина Иванова и на 13 (правилно прочетохте) февруари смятаме да изберем чрез жребий едно от тях, което да подложим на изпитание. Ако сте си взели настоящия брой бързо, би трябвало все още да имате време за записване.

Напиши ни писмо!

Една снимка, казват, струва повече от хиляда думи. Този месец имахме възможността да се уверим в това благодарение на варненеца Дениз Рашид, който е на път да се превърне в любимия ни читател! Той ни е пожелал купчинката с наши броеве да расте, ние пък ще му пожелаем огромна къща, за да смогва да ги реди така и да ни радва в бъдеще.

Вашите думи, снимки и каквото още ви хрумне да запратите по нас (без остри метални предмети, моля) очакваме всеки месец на адрес **gameplay@ hiend.bg.**

GamePlay DVD брой 85 февруари 2008

Демота:
Universe at War: Earth Assault
Juiced 2: Hot Import Nights

Гейм трейлъри:
The Golden Compass
Alone in the Dark
Duke Nukem Forever
Final Fantasy XIII
Final Fantasy Versus XIII
Soul Calibur IV

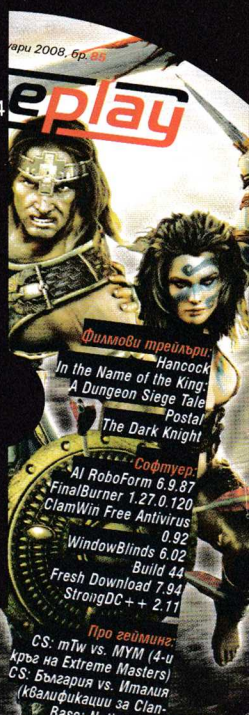
Безплатни игри:
Sumotori Dreams
Death Worm
Crayon Physics
Clean Asia
Knytt Stories

Екстри:
Universe at War OST
Bioshock Score
My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World
Portal: A Day in the Life of a Turret
Prime Poker
Everest Poker

Филмови трейлъри:
Hancock
In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale
Postal
The Dark Knight

Софтуер:
AI RoboForm 6.9.87
FinalBurner 1.27.0.120
ClamWin Free Antivirus 0.92
WindowBlinds 6.02 Build 44
Fresh Download 7.94
StrongDC++ 2.11

Про гейминг:
CS: mTw vs. MYM (4-и кръг на Extreme Masters)
CS: България vs. Италия (квалификации за ClanBase: NationsCup)

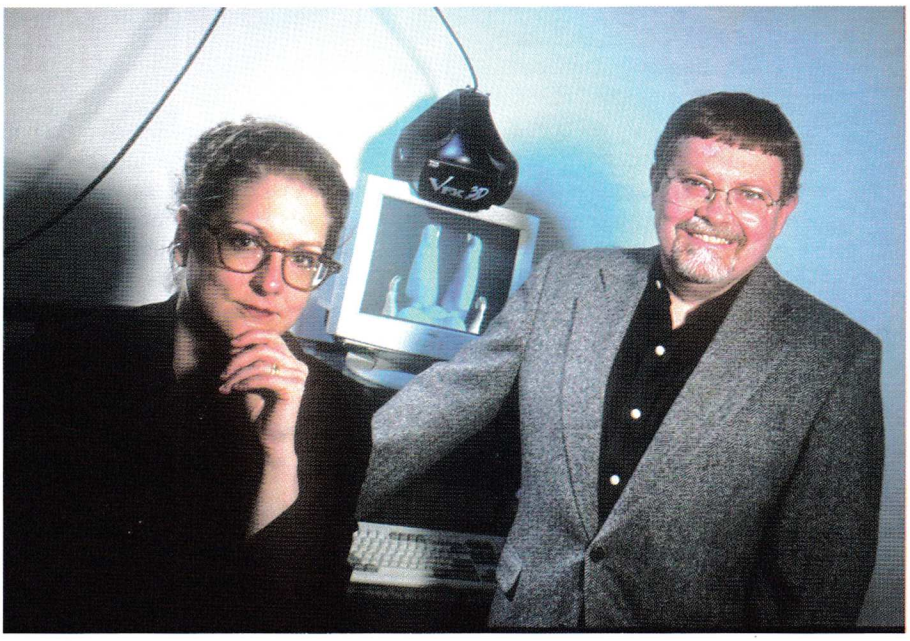


Видеоигри помагат в преодоляването на болка, спасяване на животи

Доктор Грегъри Хаус е як. Обсъдихме го в статията си за House, M.D. преди няколко броя. Едно от нещата, които особено ни радват у него, е фактът, че играе видеоигри. През изминалия месец добихме по-ясна представа защо. Оказва се, че според множество изследвания на канадския университет "Саймън Фрейзър" хора – реални хора, да, няма грешка – страдащи от хронична болка, изпитват по-голямо облекчение, докато играят видеоигри, отколкото вследствие на обичайната си терапия с болкоуспокояващи. "Справянето с болката чрез компютъризирана виртуална реалност и медитация с биологична обратна връзка обещава да предложи успешна и икономична откъм цена алтернатива на болкоуспокояващите лекарства", твърди Доктор Даян Громала, основателка и директор на биомедийната лаборатория в университета, а също така другар по съставяне на неприлично дълги изречения.

Същевременно на сайта на America's Army се появи съобщение, че миналия ноември мъж от Северна Каролина е спасил два живота от обърнал се няколко пъти пред очите му джип и благодари за адекватната си реакция именно на играта. Истинският, жив герой се казва Пакстън Галванек, на 28 години е и никога не е получавал медицинско обучение. След като изважда пътниците от димящия автомобил, той правилно определя кое е най-спешно и взема мерки за обезвреждането на една от по-сериозните травми – неконтролируемо кървене в следствие на два загубени пръста – въз основа на наученото в тренировъчната кампания за медици от заглавието, базирана на уроците, които получават реални войници.

Според други новини по Нова година е убит 33-годишният Алберт Нуриев от град Уфа, след като олигофрени от две руски ММО гилдии решили да си организират меле на живо, целящо да разреши ингейм конфликт. Правете си изводите.



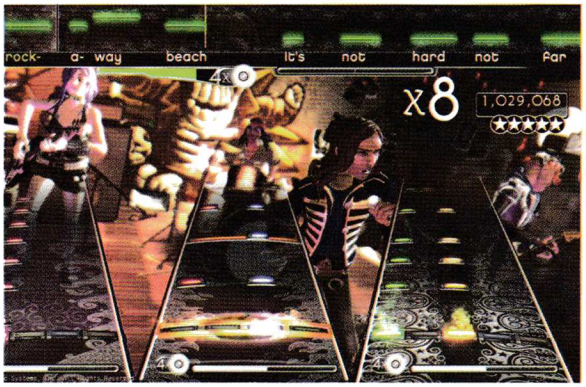
E3 2008 се завръща в LA Convention Center

Окаяният хангар и пръснатите из цяла Санта Моника места за провеждане на срещи остават в миналото. Организаторите от Entertainment Software Association обаче бързат да пояснят, че това в никакъв случай не означава завръщане и към предишния зрелищен формат на шоуто. Целта е участници и посетители да разполагат с по-ефективна, централизирана среда за провеждане на срещи, като се запази фокусът върху специализирани бизнес разговори от миналата година. Този път най-голямото ежегодно събитие в гейм индустрията ще се проведе от 15 до 17 юли и според Майк Галахър, глава на ESA, ще включва "оформящи индустрията дискусии".

Джери Брукхаймър и MTV ще правят игри заедно

Познавате го, споменахме за него в ревюто на CSI: NY миналия брой. На човека явно му е харесало вниманието от наша страна и сега смята да предяви претенции и към останалите ни рубрики, отваряйки собствено студио за разработка на игри, което ще работи заедно с MTV Games. "Има огромно пресичане между феновете на Брукхаймъровите филми, нашата публика и геймърите, създаващо потенциал това партньорство да се окаже толкова експлозивно, колкото някои от неговите (на Брукхаймър) блокбъстъри", коментира Ван Тофлър, президент на MTV Networks Music & Logo Group.

Преди няколко месеца от MTV оповестиха, че смятат да инвестират повече от 500 милиона долара през следващите две години в развитие и разпространение на бизнеса си с интерактивни забавления.



HiComm

www.hicomm.bg > специално издание > 5.99 лв.

списание за нови технологии и комуникации

Годишен продуктов каталог 2007

Най-интересните технологични устройства на годината

350 модела с цени

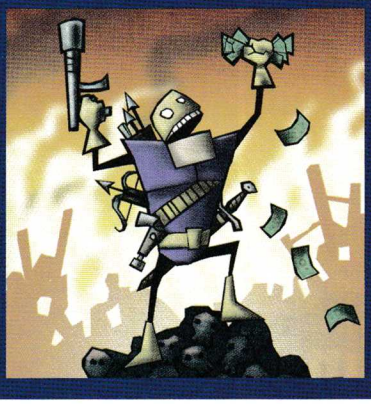
500 любопитни факта

за производителите, техните продукти, технологии и разработки

МОБИЛНИ ТЕЛЕФОНИ
МОБИЛНИ КОМПЮТРИ
ОФИС ТЕХНИКА
ФОТО И ВИДЕО
ДОМАШНО РАЗВЛЕЧЕНИЕ

DeathSpank!

Епизодичният хибрид между адвенчър и RPG на легендарния Рон Гилбърт най-сетне откри издателя си в лицето на Hothead Games, отговорни също така за Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness. "Прекарах над четири години, опитвайки се да намеря подходящия издател за тази странна малка игра. Сега, след като го направих, четирима конници яхват конете си някъде там, то се знае", сподели Гилбърт. Първият епизод е озаглавен Orphans of Juistice и ще... ами да, ще.



Гейм индустрията бележи 18 милиарда долара в продажби през 2007 г...

... равняващи се на 43% скок в сравнение с миналата година. И това само на територията на САЩ! Най-продаван хардуер за годината – изненада! – се оказват Nintendo DS и Wii (в този ред), следвани от Xbox 360, PlayStation 2, PSP и PlayStation 3 на последно място. В сферата на софтуера води Halo 3, догонван от Wii Play, Call of Duty 4: Modern Warfare за X360, Guitar Hero III: Legends of Rock за PS2, Super Mario Galaxy, Pokemon Diamond, Madden NFL 08 и Guitar Hero 2 за PS2, Assassin's Creed за X360 и Mario Party 8. Данните са от NPD Group.

Играта по Sin City е напълно реална, с нереален енджин

Първо на първо – да, ще има игра по Sin City, тя вече се разработва от Red Mile Entertainment (спокойно, ние също не сме ги чували) и се казва Sin City: The Game. Явно досетили се, че не е добре да оставят същите хора, сътворили така оригиналното заглавие на играта, да се грижат и за сценария, от Red Mile са си извикали Флинт Дил, ветеран с двайсетгодишен опит в игрите и анимацията, печелил награди за сценария на The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay и Dead to Rights, работил над купища игри по филми и за капак личен приятел на Франк Милър. Последният дори включил Дил като разказвача в легендарния си комикс "300". Историята, да речем, е в общи линии покрита. Що се отнася до визията, както вероятно вече и сами сте разбрали – става дума за Unreal Engine 3. Очаквайте през 2009 г.

THQ затварят вътрешно студио, изоставят Stuntman и Juiced франчайзите, две необявени игри и два порта - съсредоточават се върху качеството.

Официално: GTA IV излиза за PS3 и Xbox 360 на 29 април.

computers ARGUS
Bulgarian one stop PC component supplier

"Аргус Компютри" ЕООД, ул. "Димитър Моллов" 16, Младост 1, София 1750, България
Тел.: +359 2 9746611, факс: +359 2 9741661, www.argus.bg

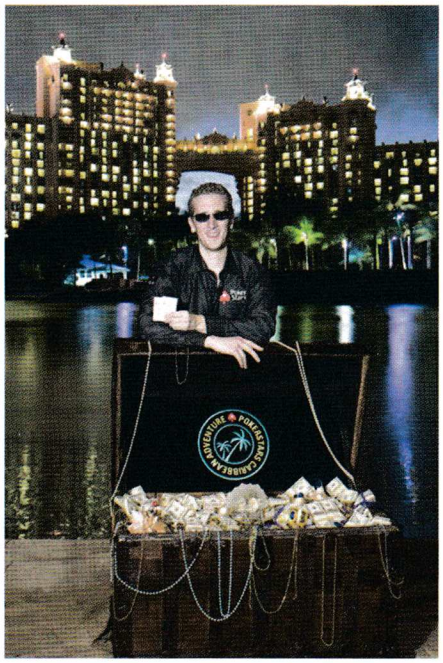
FIFA 08

Тежка група за българските FIFA национали

Българските момчета, които се занимават с виртуален футбол, извадиха лош късмет при теглането на групите за ClanBase: Nations Cup. Състезателите ни по FIFA 08 бяха поставени в low сийда и се паднаха в изключително тежката група 4. Въпреки това те ще се борят докрай, за да докажат българските позиции в тази дисциплина.
Съставът на българските лъвчета за ClanBase изглежда така: KreeganBG – капитан, Slavkov, Crazy_Kon, Krasi, Parchon, Krasiy, shibo, SwanBG. Първите три отбора от всяка група продължават в следващата фаза на турнира. Ето какво сподели капитанът KreeganBG за групата: "Падна ни се изключително тежка група с Румъния, Полша и Украйна, които са едни от най-силните отбори в момента. Оставаше само и Германия да е в групата ни. Турция и Израел също играят много добре, но имат лош интернет. В Словакия има 2-3 топ играчи. Въпреки жребия ние ще дадем всичко от себе си, за да се класираме в следващата фаза на турнира."

Бивш про геймър спечели $2 000 000

Бертран ElkY Гроспелие беше известен повече като про геймър и истинска StarCraft звезда. Той остана втори на World Cyber Games 2001 и след това продължи кариерата си в земята на електронните спортове Южна Корея. След като се отказа от професионалния гейминг, ElkY се хвърли с пълни сили в професионалния покер. Като член на Team PokerStars той успя да спечели почти всичко на Стария континент само за няколко месеца, но в най-важните турнири оставаше неизменно втори. На 10 януари 2008 г. обаче ElkY смаза конкуренцията и спечели PokerStars Caribbean Poker Adventure (един от най-големите покер турнири в света), а с това и скромната сума от $2 000 000. Такива новини често дават отговор на въпроса защо про гейм звездите се насочват към професионалния покер.



Забраняват Counter-Strike и EverQuest в Бразилия

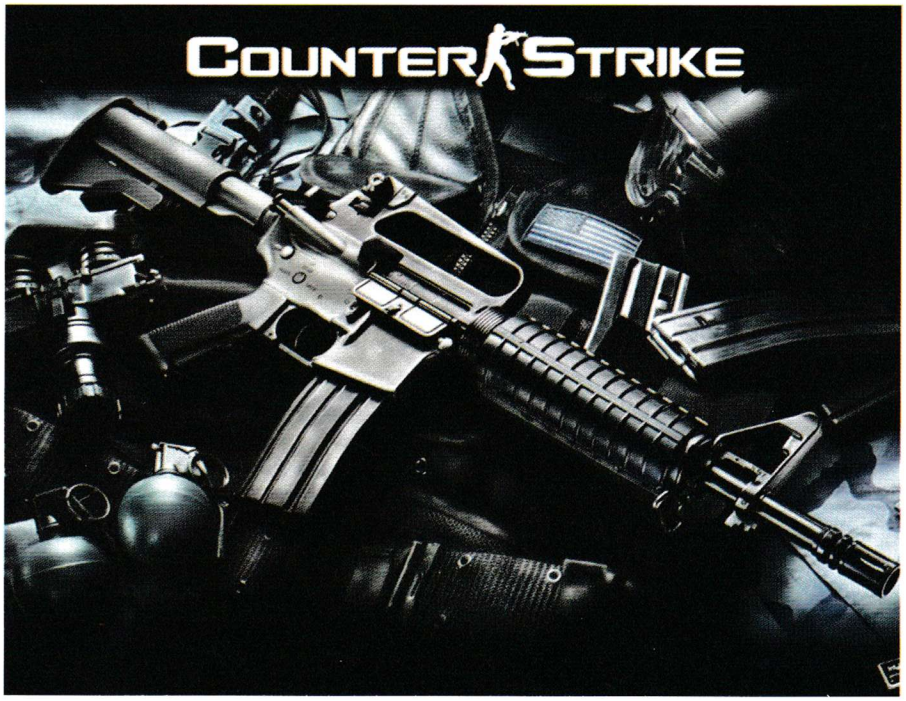
Решението да се забрани Counter-Strike в Бразилия беше оповестено от съдията Карлос Алберто Симос и има за цел да се наложи в цялата страна. Според съдията и бразилската фондация за защита на потребителите двете игри Counter-Strike и MMORPG-то EverQuest са неподходящи и вредни за потребителите.
Причината за тази мярка е това, че Counter-Strike е класифициран като много опасна игра, в която тийнейджърите учат военни тактики и със специален мод могат да играят дори ролята на наркодилър от Рио де Жанейро. Жалко, защото един от топ отборите в света е именно бразилският Made in Brasil. Същите мерки ще засегнат и EverQuest. Там пък играчите непрекъснато трябва да избират между доброто и злото в мисиите си, което може да доведе до неизбежни психични проблеми. Интересно е, че MMORPG-то все още не е пуснато официално в Бразилия. Странни решения, но както се казва: "Свят широк, хора всякакви."

ESPN влизат в електронните спортове

Телевизионният гигант ESPN, който предава пряко почти всеки спорт, за който можете да се сетите, подписа споразумение с Major League Gaming за пълно покритие от календара на про гейминг сериите. Това е ход, който ще се отрази много положително на електронните спортове като цяло, защото ще привлече вниманието на хора, които до момента не знаят или не се интересуват от подобни състезания. Това събитие говори само едно – е-спортът трупа активи и съвсем скоро ще бъде поставен наравно с всички други спортове.

Първа книга за Counter-Strike

"Изкуството на Counter-Strike 1.6" – така се нарича първата по рода си книга за популярната игра. Рон Rambo Ким заедно с Огнян steel Георгиев и Дънкан Thorin Шийлдс са автори на електронното издание.
The Art of Counter-Strike е дигитална книга, съдържаща повече от 200 страници текст плюс 50 минути видео, разкриващо света на Counter-Strike.
В книгата са включени обяснения как се използва всяко от оръжията, коментар на различни игрови ситуации, основните тактики, използвани от професионалните отбори, и разяснения около позиции по различните карти. Ким, Георгиев и Шийлдс накратко ни дават един добър наръчник за Counter-Strike.



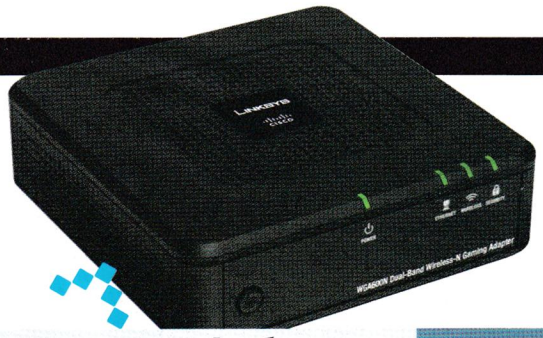
България се класира за ClanBase Nations Cup XI

На 20 януари националният отбор по Counter-Strike 1.6 изигра решаващ мач за класиране в груповата фаза на турнира. Нашите имаха нелеката задача да вземат 2 победи на Италия, защото само това им осигуряваше класиране. За щастие българите спазиха традицията да бъдем труден съперник за италианците и се наложиха с 16:2 на de_train и с 16:5 на de_inferno. В групата ни за ClanBase Nations Cup са отборите на Дания, Испания, Украйна, Естония и Чехия/Португалия. Групата не е от най-леките, но нашите имат сили и възможности да продължат напред.

Радост за PSP притежатели

SanDisk Gaming Memory Stick PRO Duo 8GB

Още един приятен подарък от SanDISK – 8 гига-байтовата Memory Stick PRO флаш карта, която е специално предложение за притежателите на преносима конзола Sony PSP. Картата се характеризира, както виждаш, със зверски капацитет и върхови скорости. Няма грешка, да знаеш!



Чао лаг, чао кабелче...

Linksys WGA600N

Имаш Xbox, Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3 или GameCube и искаш да свържеш конзолата си с интернет, та да цепиш онлайн игрички с приятели? Никакви грижи с новото Wireless бридж устройство WGA600N на корифеите в мрежите Linksys. Липсват сложни настройки и мъки, а резултатът е страхотен – лаг почти няма!

Перфектна безжичност

Sennheiser MX W1

Хич не гледай намръщено. Знаем, че досега нямаше перфектни безжични слушалки, но Sennheiser, като се захванаха и стиснаха ръце с фирмата Kleer, постигнаха удивителен резултат – нова технология за пренос на звук. Така не се губи нищо, а качеството е безапелационно – като на CD. Слагай ги в ушите, включвай предавателя в MP3 плейъра и влизай яко в джаза!

Деструктивно добър!

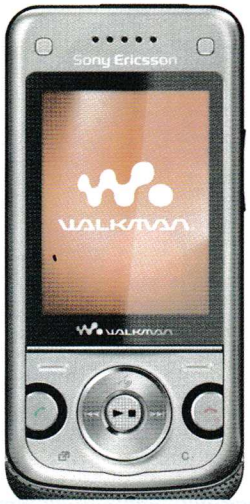
Razer Destructor

Е, няма начин на изложение като CES 2008 Razer да не покажат нещо интересно. Този път е падът Destructor, който е последното им в тази сфера. Оптимизиран е както за лазерни, така и за оптични мишки, а размерите му са 350x280x2.3 мм. Очаквай подробно ревю в следващите броеве на любимото си списание.

Алилуя – Skype на PSP!

Sony PSP

Супер новина – докато четеш броя, вече трябва да се е появил нов фърмуер за PSP-то ти, който ще добави възможност за ползване на напълно функционален Skype. Ще можеш да звъниш безплатно на авери в мрежата или ако пък си купиш кредити – дори на стационарни и мобилни телефони. Дано PSP-то ти е от Slim & Lite версията, че старата не се поддържа.



Без обърквация

Sony Ericsson W760

Последният Walkman телефон от Sony Ericsson, който ни направи силно впечатление, е W760. Характерното при него не са 2.2-инчовият екран, нито 3.2-мегапикселовата камера, ами интегрираният GPS! Няма да се загубиш, гаранция, а като още по-приятна екстра е възможността за инсталиране на игри. Фабрично телефончето идва с Need for Speed ProStreet. Не е ли яко, а?

Свирещо камъче

Creative ZEN Stone Plus

Не, не сме полудели, на прословутото CES изложение Creative представиха нова версия на ZEN Stone Plus MP3 плейъра си с вграден високоговорител. Плейърчето е много симпатично с малкия си дизайн. Чете MP3, WMA и AAC файлове, има си FM радио, а вградената памет е в два варианта – 2 или 4 GB. Вградената му батерия издържа 20 часа непрестанно слушане.

Универсално отвсякъде!

Logitech Harmony One

С две думи – ултимативното дистанционно управление! Май Logitech искат да ни направят дебели, като ни спестяват абсолютно всякакво движение – Harmony One може да замени 15 дистанционни, поддържа 225 000 устройства от над 5000 производители. Работи се лесно с него благодарение на чувствителен на допир дисплей, интуитивен интерфейс и ясно разположение на най-често използваните команди.

Хайде да се забавляваме!

Logitech Z Cinema

Още един продукт от Logitech, представен на изложението CES 2008 – озвучителната система Logitech Z Cinema. Само не прави грешката да я подцениш, че е 2.1 – мани, с технологията SRS TruSurround HD имаш чувството, че отвсякъде има колони, заклеваме се! Егати филмът, швейцарците са турнали в комплекта и много удобно дистанционно, командващо медийни плейъри.

Кристално!

Dell Crystal

Трябва да си го кажем – много стилно дизайнерско решение от Dell. Най-хубавото обаче е, че наблягането на визията не е въздействало на пичовете и те и технически са го докарали до висините – 1680x1050 пиксела резолюция, 2000:1 контрастно отношение, 2 милисекунди време за реакция, вградени говорители, та дори и уеб камера, и то с 2 мегапиксела резолюция! Евалата!

Винаги на линия

Sony Mylo

Не си ли искал винаги в джоба да имаш устройство, с което ще можеш да си провериш мейла, да початиш или поговориш с приятели в AIM, Google Talk, Yahoo! Messenger, Skype? Е, сега Sony ти дава тази възможност с продукта си mylo. Той е колкото мобилен телефон, разполага с Wi-Fi модул и високорезолюционен 2.4-инчов дисплей. Поддържа и флаш, така че може да джиткаш и клипове в YouTube. Мега зарибявка!

Докосни ме...

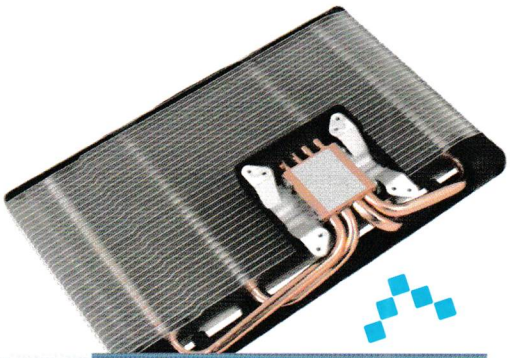
Optimus Tactus

Изродите от култовото руско дизайнерско студио Art.Lebedev пак ни изненадват с нещо извънземно – напълно сензорната клавиатура Optimus Tactus. Тя все още е плод на дизайнерски мокри съща, но ако се реализира идеята, ще можеш да работиш само с докосване и да нагласяш спрямо нуждите си функционалността ѝ, използвайки специален софтуер.

Специално за теб

SanDISK Cruzer Crossfire 8GB

SanDISK представиха ново флашче, специално насочено към нас, геймърите. Cruzer Crossfire вече се предлага и във вариант с 8 GB, а с купуването му получаваш невероятен дизайн и достъп до ексклузивни гейм демота и друга по-специална информация. Официално се поддържа от PC-та и Xbox 360 конзоли.



Пасивен отличник

Arctic Cooling Accelero S1 Rev. 2

Ако си падаш по овърклокването и си си купил една от новите карти Radeon HD 3870, 3850, GeForce 8800GTS или 8800GT, то заложи на новия пасивен охладител Accelero S1 Rev. 2 на Arctic Cooling. Той може да се справи с разсейването на много топлина от картата ти, а въпроса дали вдига шум въобще не го задавай!

Много зло!

Hypersonic Aviator EQ7

Леко напомняне на Alienware, а? Така е, няма начин да не правиш такава аналогия, като видиш зверски мощна машина с невероятен дизайн. В случая Aviator EQ7 си е баш геймърска конфигурация – Core 2 Duo Extreme процесор, GeForce Go 8700M GT видеокарта с 1 GB памет, до 4 гиги RAM и не на последно място 17-инчов дисплей. Още нещо трябва ли ти? А, да бе! Звукът е осигурен от 8-канална звукова карта и 4 вградени говорителя.

Вода + въздух – оптималната комбинация

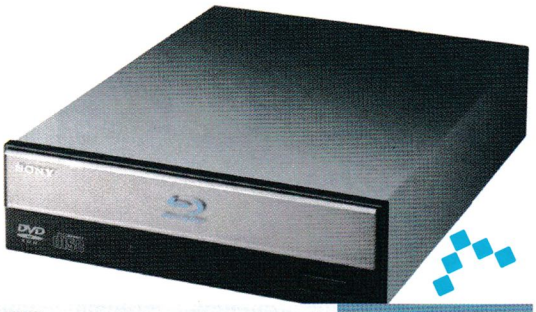
CoolIT Freezone Elite

Ефективно, лесно за инсталация и евтино – оптималното водно охлаждане представиха CoolIT. Freezone Elite предлага охлаждане за процесори, отдаващи до 250 W топлина. Хитрото е, че се използва вода плюс специални съставки във водната среда, а остатъчната топлина се изхвърля бързо от компютърната кутия с тих вентилатор. Последното може да те кара да спиш спокойно и да не сънуваш кондензи и други простотии, свързани с аварии.

Споделяй музиката

Belkin RockStar

На тазгодишното изложение CES 2008 Belkin представиха много аксесоари за iPod, но според нас този, който наистина ще има успех, е RockStar. Това миниатюрно нещо ти позволява да разделиш музиката си от iPod-а или друг MP3 плейър между петима свои приятели. Наистина много готино и компактно!



Евтиния до шия!

Sony BDU-X10S

Пак на това изложение CES Sony направиха супер изненада – обявиха, че ще започнат продажби на Blu-ray оптичното устройство за компютри на атрактивната цена от $200. Това е чудесна оферта, за да добавиш на компютъра си екстра за четене на дискове от ново поколение. Свързването е посредством SATA интерфейс.

Изстискана до дупка!

EVGA 8800GTS 512MB SSC!

Ако се ослушваш за някакво ъпгрейдче на компютъра, може спокойно да инвестираш в новата карта на EVGA. Тя е базирана на 8800GTS чипа на NVIDIA и е овърклокната до безумие – 740 MHz на ядрото, 1980 MHz на 512-те мегабайта DDR3 памет и 1835 MHz за шейдърите. Много солидна работа е, поддържа високорезолюционно съдържание от Blu-ray и HD DVD носители.

Игрите на 2008

По всичко личи, че "загиващата" игрална индустрия и през следващата година ще ни предложи стъписващо разнообразие от гейм заглавия. От една страна, така наречените конзоли от следващо поколение навлизат в най-благодатната фаза от жизнения си цикъл и признаците на зрялост (повече от очевидно) ще се материализират под формата на много и качествени игри – както за набиращия скорост Xbox 360, така и за малко изоставащия PlayStation 3.

За съжаление почитателите на добрата стара PC платформа ще трябва да се примирят с факта, че след изключително силната 2007 г. новата 2008 г. ще бъде белязана с известно затишие на този фронт. Въпреки това и тук няма да има особени разочарования – особено от гледна точка на това, че поне две култови игрални поредици (Alone in the Dark и Devil May Cry), подвизаващи се до момента основно в конзолен формат, ще се появят и във версии, специално разработвани за PC.

Отделно компютрите все по-често биват включвани в списъка с платформи, за които са предназначени най-силните нови заглавия, което, разбира се, може само да ни радва.

Казано накратко – изобилието ще бъде невероятно и ние с много усилия сведохме избора си до "Топ 25 на най-очакваните заглавия за 2008 г.".

Приятно четене!

Star Wars: The Force Unleashed

Разработва: LucasArts/Krome Studios
Издава: LucasArts
Платформа: PS3, Xbox360, PS2, Wii, PSP, DS, N-Gage (но не и PC!!!)

Последно (не) се чу, че:
Играта ще излезе за PC. Само слухове, спекулации. Нашето мнение ли? Нереално, неразумно и несправедливо е такава игра да излезе за 7 конзоли от ново и старо поколение, но не и за любимата ни платформа.

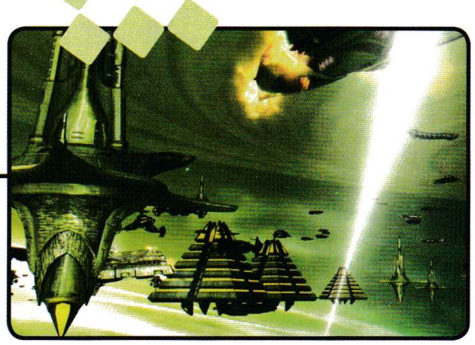
Какво да очакваме?
Експлозия. Масивна, гореща, адреналинова. Нещо като нитроглицерина на игралната индустрия. Взривът се задействва не с удар, а с пъхане на геймпада в конзолата.
Още – липсващата брънка между епизоди 3 и 4. Историята за възхода на батко Вейдър, разбира се, с вашата неоценима подкрепа. На ваша страна ще са забележителни способности на Силата и огромното желание за пълно излиичаване на цялото джедайско съсловие.
Ако някога сте имали съмнения, че TFU ще бъде най-доброто игрално преживяване, излизало с логото на филмовата легенда, моля, пренастройте се.
Двете технологии (за които неколкократно сме споменавали) – Euphoria и DMM, ще осигурят адекватно, реалистично и най-вече всеки път различно поведение на персонажите при взаимодействие с вас и околната среда.

Кога? 8 април. Take care...

Sins of a Solar Empire

Разработва: Ironclad Games
Издава: Stardock
Платформа: PC

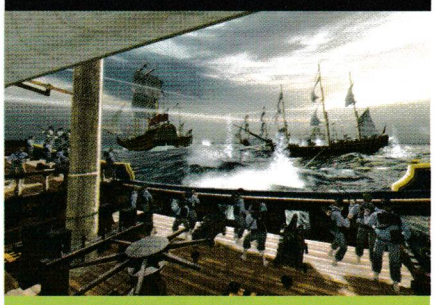
Какво да очакваме?
Ярка звезда на фона на гаснеща галактика. Един от малкото останали представители на 4х стратегическия поджанр (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate).
Пред вас е... Вселената. Изобразена по феноменален начин от абсурдно добрия енджин Iron – от огромни галактики и съзвездия до миниатюрни в сравнение с тях изтребители и бойни кораби.
Ресурсите са само 2 – метал и кристал. Съдържат се в астероидните пръстени около планетите, така че добивът ще е лесна задача.
Всяка завладяна планета ще бъде ценен източник на ресурси. Ще можете да изграждате наземни и орбитални станции, градове, защитни съоръжения и пр.
Сблъсквайки се с чужди раси, ще имате различни варианти на действие. Изтребление до крак, разбира се, е веселата част. Има и дипломация – формирайте съюзнически и търговски взаимоотношения с други цивилизации и колонии и всичко може да бъде една идея по-лесно.



Последно се чу, че:
Разнообразието при персонализацията на расата, с която играете, ще е пълно. Макар расите да са само 3 (Trader Emergency Coalition; The Advent; The Vasari), за всяка ще можете да избирате лого и цвят, имена на планети, градове, кораби.

Кога? Февруари.

Empire: Total War



Разработва: Creative Assembly
Издава: Sega
Платформа: PC

Последно се чу, че:
Тъй като огнестрелните оръжия са изместили почти напълно хладните, механиката на сухоземните битки се е променила чувствително. Водеща роля имат формациите, или иначе казано – стремежът да подредим войниците си така, че да извлечем пълния потенциал на огневата им мощ в дадената ситуация.

Какво да очакваме?
Да си вземем сбогом със Средновековието, романтиката на хладните оръжия и онова Blind Guardian-ско чувство, което ни навяваше препускащата рицарска конница. Хвърляме се с главите напред в колониалната епоха, където ни чакат спиращи дъха морски битки, огромна нова карта, включваща Европа, Новия свят и Индия. Ще може да проследим отблизо индустриалната революция, да се бием за независимостта на САЩ и да се надпреварваме с алчните си чуждестранни другарчета за търговските пътища в един свят, в който капитализмът измества честта. Какво да се прави – прогрес.

Кога? Някъде през годината.

Grand Theft Auto 4

Разработва: Rockstar North
Издава: Rockstar Games/Take-Two
Платформа: PS3, Xbox 360

Какво да очакваме?
Виртуалното значение на думата "свобода". Гангстерската алтернатива на познатата ни до болка реалност. Каква ти алтернатива всъщност – това си е реалността в най-пълния ѝ блясък...
Историята на бившия престъпник Нико Белик, решил да започне праведен живот в Liberty City, е най-хубавото нещо, случвало се в света на игрите напоследък. Защото такова същество като бивш престъпник няма, а виртуалната проекция на Ню Йорк напълно оправдава названието си.
Ограничения няма. Помагайки на братовчед си Роман да издрапа от калта, в която е затънал, Нико (и ние чрез него) ще изпита удоволствието на пълната свобода на действията, без нужда да се отчита пред когото и да било.
Само знайте, че този път разнообразието в играта ще е пълно. Технологията Euphoria пък ще помогне за изграждането на един плашещо разумен и адекватен град.

Последно се чу, че:
Ако GTA 4 бъде отложена повторно, на Take-Two ще им свършат парите. В условия без очаквани приходи това означава, че бъдещето на шестия най-голям издател на игри ще бъде заложено на карта... губеща такава. Дано не!

Кога? Пролет 2008.

Tiberium

Разработва: EALA
Издава: Electronic Arts
Платформа: PC, Xb360, PS3

Какво да очакваме?
Тактически екшън от първо лице с отборно базирана механика. С други думи – много повече Republic Commando отколкото, да речем, Crysis. Добрата новина е, че студиото, на което е възложена разработката, определено има опит с подобни заглавия – дори нещо повече, има няколко мегауспешни Medal of Honor игри зад гърба си.
Събитията в играта ще се развиват 11 години след Третата тибериумна война в опустошените територии на някогашното Средиземно море. Ролята, която EA са ни отредили, е на Рикардо Вега – полеви командир на GDI, на който е възложена задачата да изследва мистериозна извънземна кула.

Последно се чу, че:
Тъй като в анонса си EA твърдят, че по проекта се работи вече от две години, енджинът, с който ще е раздвижен Tiberium, вероятно ще е или CryENGINE2, или Unreal 3.0, като шансовете да е единият или другият са горе-долу 50/50. Така или иначе компанията има лиценз и за двете технологии. Въпреки това, тъй като последната MoH използваше Unreal 3.0, нищо чудно изборът да падне именно върху него.

Кога? Есента на 2008 г.

Tomb Raider: Underworld

Разработва: Crystal Dynamics
Издава: Eidos Interactive
Платформа: PS3, Xbox360, PC

Какво да очакваме?
По всеобщо мнение – първата Лара от ново поколение. По наше – поредната дяволски добра TR игра, поръсена с добре изглеждащи нововъведения (по-скоро от козметичен характер) и сюжет в добрите традиции на поредицата.
Последният вплита поверия на маите за пет безименни дни от календара на древната цивилизация, по време на които се отварят портали към подземния свят. Кой друг, ако не Лара Крофт ще се озове на правилното място в точния момент (т.е. Южно Мексико, веднага след края на Legend)?
Тъъъй – какво ново? Повишена интерактивност на околната среда, ама това си го знаете. Нова и доста разнообразна бойна система, включваща нападателни и отбранителни движения.
Ново костюмче за Лара – черно потниче и черни шорти. Хм, черното е... добър избор. Така де, да не се отплесваме – само ще добавим, че Лара вече не е на плитка, а на опашка. Горе, в главата, ейй...

Последно се чу, че:
Underworld ще бъде задвижвана от чисто нов енджин, което пък означава по-добре раздвижена и реалистично изглеждаща главна героиня. Това последното за съжаление все още не е потвърдено.

Кога? По някое време през годината.

Space Siege

Разработва: Gas Powered Games
Издава: SEGA
Платформа: PC

Какво да очакваме?
Следвайки добре полираните формули, отъпкани пътища и традиции на Dungeon Siege, новото заглавие на Крис Тейлър (Total Annihilation) и компания (т.е. Gas Powered Games) има желание този път да ви изстреля директно в космоса и да ви изпрати на дълго екшън ролево приключение, развиващо се в утробата на гигантски колонизационен кораб. Ключов елемент в играта, който ще я отличава от сродните ѝ жанрово заглавия, ще е своеобразната морална дилема, пред която ще ви изправи тя в процеса на развитие на главния герой. Единият вариант тук е надграждане с кибернетични присадки, при което персонажът ви бавно и полека ще губи човешкия си вид. Другата опция е по-"хумана", при която ще използвате различните електронни компоненти, които намирате в процеса на игра, за да усъвършенствате не себе си, а роботизирания си придружител (който така или иначе ще притежавате). На финала само запазилите максимално човешкия си вид ще могат да получат достъп до специално отделение на кораба.

Последно се чу, че:
Най-пресните впечатления от това заглавие дойдоха от провелото се в началото на годината изложение CES (Consumer Entertainment Show). Коментарите на повечето западни колеги се заключават най-общо в следното: "Space Siege ще е точно това, което вероятно очаквате, че ще е – ни повече, ни по малко." С други думи – изобилие от оръжия, брони, подобрения и, разбира се – врагове. Добрата новина е, че за разлика от Dungeon Siege II, Gas Powered Games са се върнали към класическата екшън RPG формула "един главен герой + един придружител" и няма да ви ангажират излишно с управлението на цяла група персонажи.

Кога? Есен 2008.

Warhammer Online: Age of Reckoning

Разработва: Gas Powered Games
Издава: SEGA
Платформа: PC

Какво да очакваме?
Макар че ще се изправи пред изключително силна конкуренция на MMO терена през 2008 г., поредното превъплъщение на популярната Warhammer вселена определено ще има какво ново, различно и интересно да предложи на играчите. Последното твърдение се основава най-вече на факта, че Warhammer-ът на EA Mythic за разлика от придобилите популярност интерпретации по темата на Relic Entertainment се развива в миналото на въпросната вселена – т.е. има много повече фентъзи отколкото научнофантастичен привкус.
Като основна новост в играта се сочи специалният игрален режим, допълващ класическите PvE (играч срещу околна среда) и PvP (играч срещу играч). Той се нарича Realm vs. Realm (владение срещу владение) и предполага много по-голям мащаб на военните сблъсъци и множество тактически цели за постигане, обвързани в цялостна кампания.
Кога? Втората половина на 2008 г.

Последно се чу, че:
Първият кръг на бета тестовете вече е приключил. Предстои втори, финален тестов стадий, последван от леки модификации, изчистване на програмни грешки и баланс на расите, след което играта ще стартира официално. С други думи – всичко се движи по план.

Devil May Cry 4

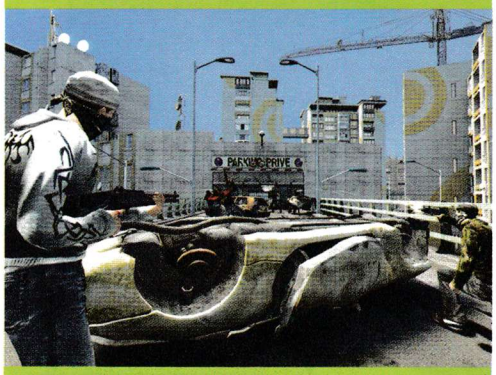
Разработва: Capcom
Издава: Capcom
Платформа: PS3, Xbox 360, PC

Последно се чу, че:
Capcom обявиха, че възнамеряват да пуснат демо на играта за PS3 и Xbox 360 някъде в началото на 2008 г. В този ред на мисли, докато четеш тези редове, то най-вероятно вече ще е излязло и само чака да го свалиш.

Какво да очакваме?
Още от същото плюс някои новости. Както сигурно сте разбрали от предишния брой, централният персонаж в играта ще бъде рицарят протагонист Неро, член на Ордена на меча, посветил живота си на изтребването на демони. В основата си екшънът остава непроменен. Имаме нови оръжия и способности, бойна система, комбинираща най-доброто от стиловете на Данте и Върджил, и зашеметяваща визия, за да може да се насладим подобаващо на всичко това, радвайки се на всяка капка демонска кръв, опръскала екрана. Да не забравяме и историята, съчетала в себе си много хумор, малко цинизъм и щипка тъга, за да бъде по-истинска.
Кога? 5 февруари за притежателите на PS3 и Xbox 360. По-късно през годината за PC.

The Crossing

Разработва: Arkane Studios
Издава: TBA
Платформа: PC, Xbox 360



Какво да очакваме?
На първо място – Source. Да, Arkane очевидно са си го харесали по време на работата си по Dark Messiah of Might and Magic и възнамеряват да го използват и за новия си проект – разбира се, отново в тясно сътрудничество с Valve Corporation.
Играта ще експлоатира идеята за паралелните вселени, съчетавайки две версии на Париж (е, нормално, след като Arkane са французи). Едната алтернатива ще представя постапокалиптична визия за града, погълнат от хаоса и анархията, последвали краха на националното правителство. В другото измерение пък годината е 1307 – епохата на Кръстоносните походи. В хода на историята ще ви се наложи да преминавате постоянно от едната вселена в другата.
Въпреки този меко казано оригинален декор основният коз на играта ще бъде чисто геймплеен. Най-революционното нововъведение в The Crossing ще е опитът за съчетаване на солова игра и мултиплейър по нов, неизпробван досега начин. Идеята е онлайн/мултиплейър играчите да поемат ролята на врагове в самостоятелната кампания – роля, която във всички класически екшън игри до момента се изпълнява от компютърния изкуствен интелект.

Последно се чу, че:
Играта си има нов форум и това е добрата новина. Лошата е, че в него не пише практически нищо – очевидно Arkane не искат да разлайват кучетата прекалено рано. Явно са се поучили от горчивия си опит с Dark Messiah, на който преувеличенията и гръмките обещания изиграха доста лоша шега.

Кога? Надяваме се, през 2008 г.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Разработва: Blizzard Entertainment
Издава: Activision Blizzard
Платформа: PC

Какво да очакваме?
Когато една масова онлайн мултиплейър игра има повече от 9 милиона абонати по цял свят и предстои излизането на второ поред сериозно разширение за нея, това едва ли може да се таксува като "просто още един експанжън". Май повече му подхожда определението "събитие". Особено ако играта е World of WarCraft, а компанията, която я издава, е Blizzard Entertainment.
Все пак какво накратко може да се каже относно задаващия се Wrath of the Lich King? Той обещава повишаване на тавана на опита до 80-о ниво, нов достъпен за игра клас – Death Knight, цял нов континент, Northrend, нова "професия" – inscription, стотици нови предмети, куестове и подземия за изследване и, разбира се – привилегията да премерите сили лично с владетеля на Frozen Throne, могъщия Lich King.

Последно се чу, че:
В едно от последните си интервюта Джеф Каплан – водещ дизайнер на проекта, разсея всякакви съмнение точно към кой тип играчи е насочен бъдещият експанжън на WoW вселената: "Истината е, че играчите от средно ниво няма да се развълнуват особено от новостите, които ще предложи Wrath of the Lich King" споделя той. "Именно по тази причина той е ориентиран преди всичко към играчите от най-високи нива."

Кога? Типичното за Blizzard "When its done!" (Когато е готов), но вероятно някъде през 2008 г.

Age of Conan: Hyborian Adventures

Разработва: Funcom
Издава: SCi
Платформа: PC, Xbox 360

Какво да очакваме?
Да изгоним всички елфи, гноми и прочее сволоч и да се подготвим за среща с истинските полуголи (е не им ли е студено?) мъжествени герои, които се борят за слава в жестокия свят на Хибория! Самият факт, че имаме М рейтинг, показва, че това явно ще е една малко по-различна онлайн ролева игра. В началото ще играем класическо солово RPG, за да натрупаме опит, а след 20-о ниво ще се прехвърлим при другите играчи, за да започнем същинското приключение. Обещани са ни врагове, които реагират различно в зависимост от ситуацията, с което се отделят драстично от представата за ходещ експириънс. Отделно ще имаме възможност да прицелваме ударите си в най-слабо защитените точки на противниците си и така да побеждаваме повече с опит и умение отколкото с екипировка.

Последно се чу, че:
За радост на притежателите на Xbox 360 плъзналите из мрежата слухове за евентуална версия за конзолата на Microsoft бяха потвърдени.
Кога? Март за PC. По-късно и за Xbox 360.

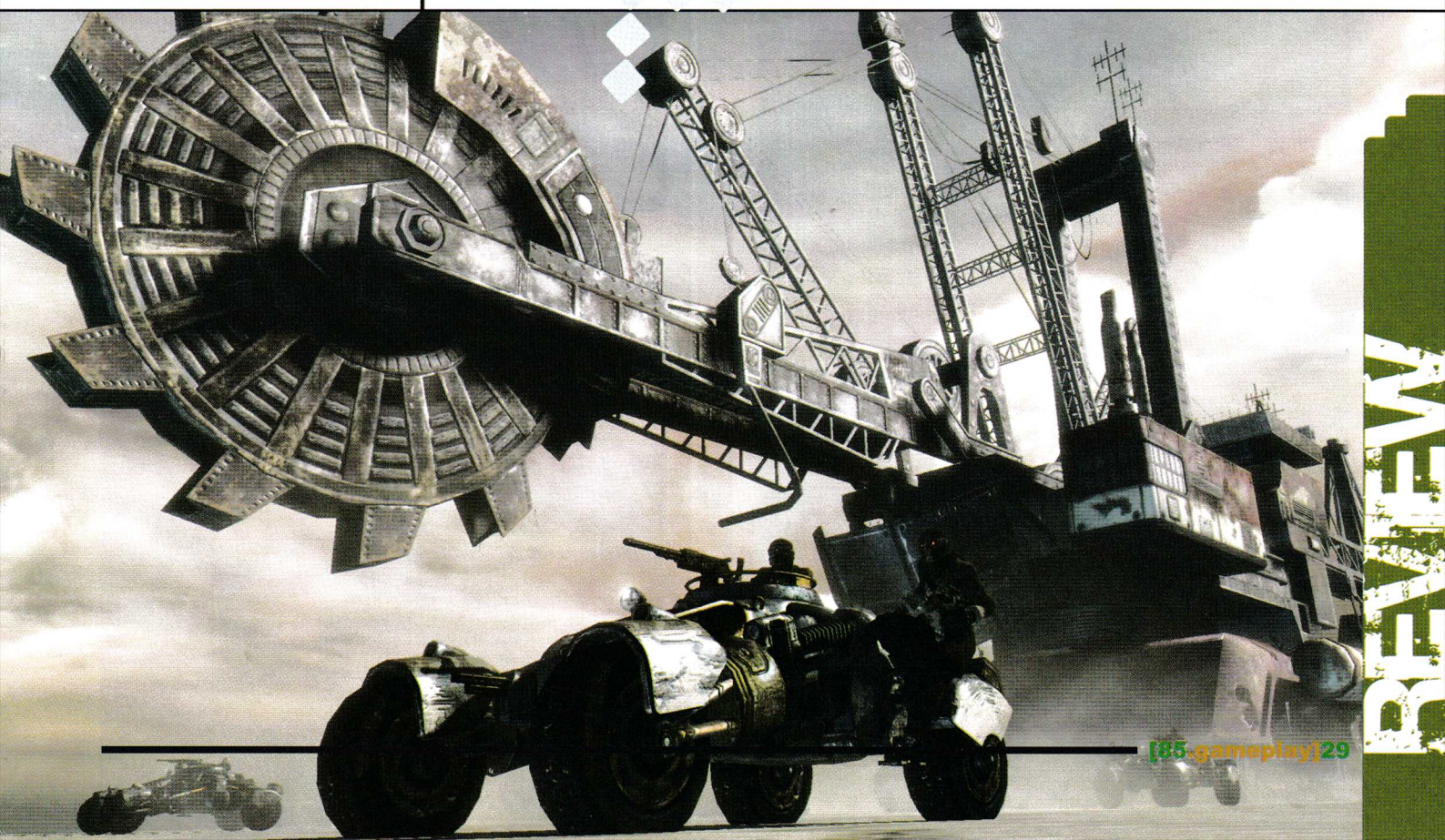
Borderlands

Разработва: Gearbox Software
Издава: 2K Games
Платформа: PC, Xbox 360, PS 3

Последно се чу, че:
Borderlands ще бъде фокусирана върху кооперативната игра, като играчите ще са свободни да влизат и излизат от вече съществуващи игри по всяко време. Ще съществуват и различни класове с уникални умения, което би трябвало да внесе допълнителен тактически елемент при кооперативната игра.

Кога? Най-рано в края на годината.

Какво да очакваме?
Пищови! Адски много пищови!
Едно изречение, а казва всичко, което ви трябва да знаете за играта. В новия научнофантастичен екшън от първо лице на Gearbox (Brothers in Arms) ще имате удоволствието да постреляте с над ... половин милион оръжия. Всяко едно напълно уникално, притежаващо отличителни белези като марка, тегло, големина, вид и много, много други показатели, оказващи реално и осезаемо влияние върху поведението на съответното парче желязо. Извънземният свят, на който ще се развива действието, ще бъде огромен, така че наличието на превозни средства може би най-после ще е реален фактор, а не безполезна екстра. Както и при оръжията, и тук разнообразието е огромно. А като добавим и възможностите за персонализирането им...



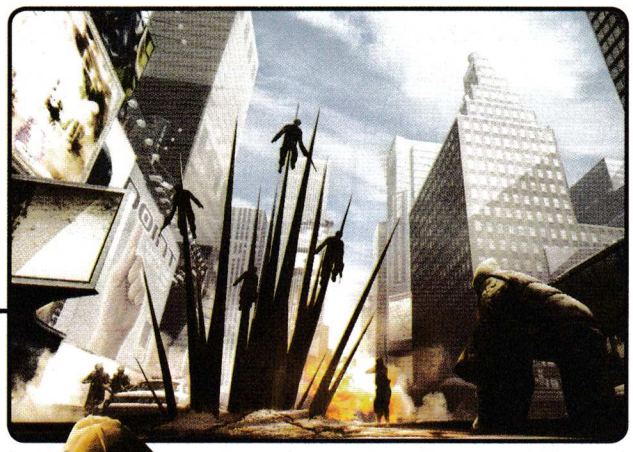
Prototype

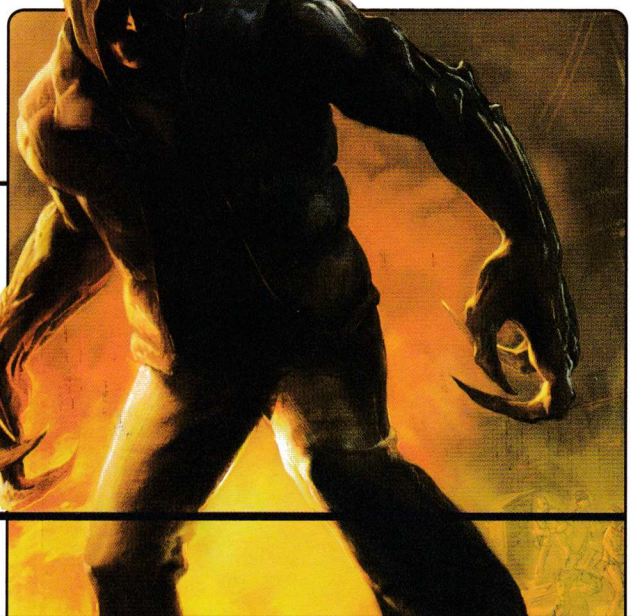
Разработва: Radical Entertainment
Издава: Sierra
Платформа: PC, Xbox360, PS3

Какво да очакваме?
Играта, която посмя да задълбае в сюжета си така, както никоя друга не го беше правила. История за гигантска конспирация, чиито отровни пипала са плъзнали навсякъде.
Неясен по произход вирус покосява Ню Йорк. Градът (най-сетне) заспива, за да се събуди коренно различен. Алекс Мърсър също се събужда. На операционна маса в тайна лаборатория под града. Без грам памет за това кой (или какво) е. Защото по време на лова за спомени, на който се отправя, Алекс открива, че може да абсорбира способностите, паметта, дори външността на хората, които убива. Той определено не е човек, а... прототип. Алекс е свръхбърз, силен и издръжлив. Може да променя формата си. Изпратените да овладеят вируса Blackwatch Special Forces едва ли са очаквали да се сблъскат точно с това...

Последно се чу, че:
Спецотрядите Blackwatch ще бъдат наистина коравi копелета. И зловещи. Ще се нагаждат към всяка нова способност на героя, стоварвайки на главата му арсенал, за който редовите военни могат само да мечтаят.

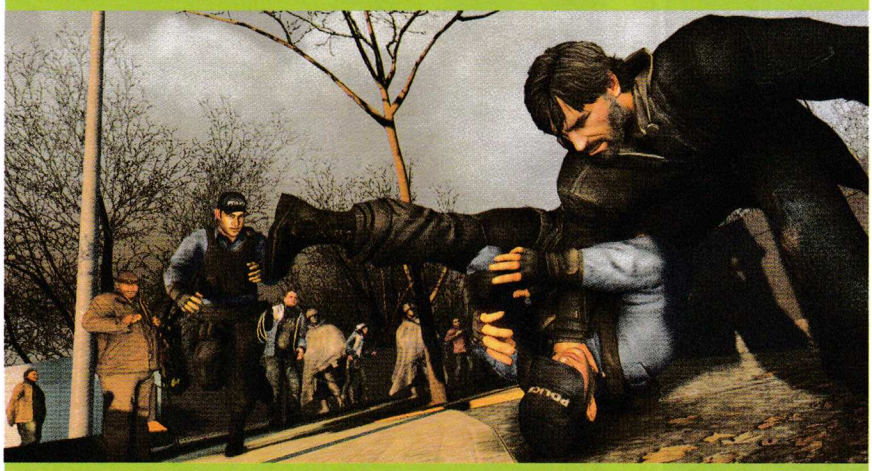
Кога? Лято 2008.





Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

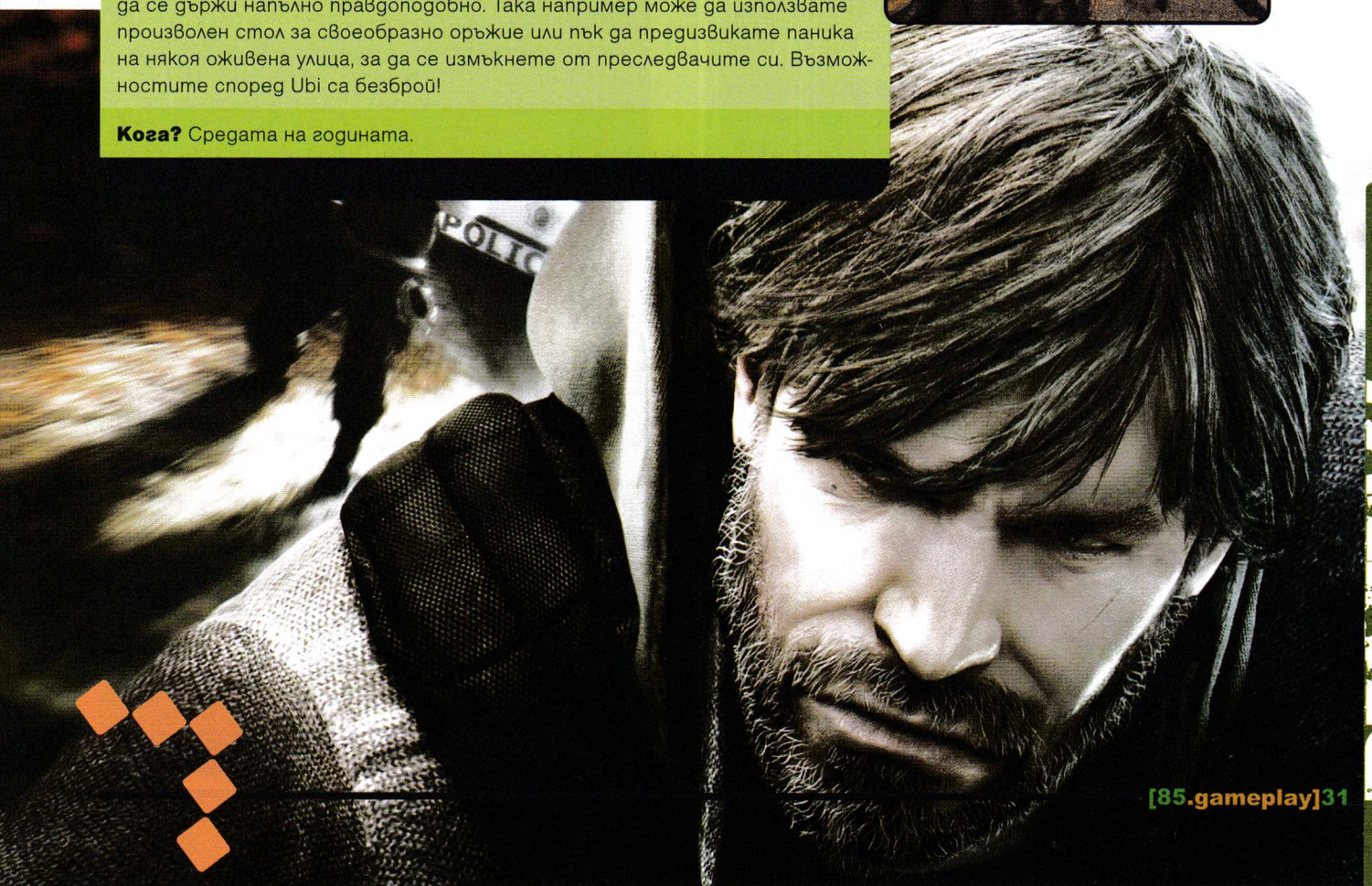
Разработва: Ubisoft Montreal
Издава: Ubisoft
Платформа: PC, Xbox 360



Какво да очакваме?
Любимата стелт екшън поредица прави рязък завой в посока ултрареализъм, като този път най-добрият ви приятел няма да е тъмният уют на сенките, а правдоподобно изглеждащите и задвижвани от следващо поколение изкуствен интелект тълпи от хора. Предвид факта, че Сам Фишър вече няма да се подвизава като правителствен агент, повечето хай-тек играчки от предните игри остават в историята. Това, от една страна, е хубаво, защото ще промени драстично процеса на тактическо планиране при изпълнение на мисиите. От друга, да му се не види, ще ни липсва триточковият уред за нощно виждане – все пак си беше вид запазена марка.

Последно се чу, че:
Околната среда ще е основното ви оръжие в новия Splinter Cell, като от Ubisoft ни уверяват, че са положили специални грижи тя да изглежда и да се държи напълно правдоподобно. Така например може да използвате произволен стол за своеобразно оръжие или пък да предизвикате паника на някоя оживена улица, за да се измъкнете от преследвачите си. Възможностите според Ubi са безброй!

Кога? Средата на годината.



Dead Space

Разработва: EA Redwood Shores
Издава: EA
Платформа: Xbox 360, PS 3

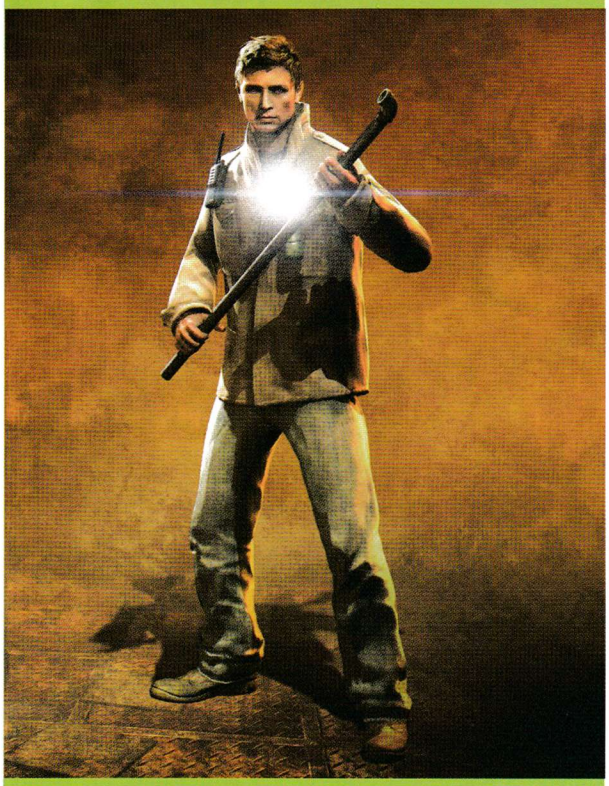
Какво да очакваме?
Едно от най-интересно звучащите за момента заглавия, които ще видят бял свят преди 2008 г. Разработваната от EA Redwood научнофантастична сървайвъл хорър игра от трето лице обещава да ни върне ужаса от първия сблъсък с Alien vs. Predator, ударно подкрепен от феноменална визия със запазената марка на Unreal 3.0 енджин. Друг особено обнадеждаващ факт е свързан с източниците на вдъхновение за разработчиците. Тук се посочват основно две култови осемдесетарски класики като Alien и The Thing.

Последно се чу, че:
Откак бе анонсирана единствената по-съществена новост около играта, е стартирането на официалния сайт. Може да го намерите на адрес http://www.ea.com/deadspace/ (бел. ред. – ето една съществена новост: в последния възможен момент EA потвърдиха, че заглавието ще излезе също така за PC, че подготвят допълнително съдържание за всички версии, което ще можете да свалите от интернет, а също така и че можем да очакваме продължения).

Кога? Най-рано в края на годината.

Silent Hill V

Разработва: The Collective
Издава: Konami/Warner Brothers Games
Платформа: PS3, Xbox360



Какво да очакваме?
Сблъсък между зловещите традиции на поредицата и новаторските идеи на цял екип професионалисти – събитие, което ще вдъхне живот на едно различно SH заглавие.
Изглежда, синдромът "ново поколение" влияе добре на проекта. Играта ще разполага с разкошна бойна система, която буквално ще крещи в ухото ви "Използвай ме!". Високодетайлната визия е прелестна – особено в по-сериозните резолюции. Адекватен физичен модел, благодарение на който всяко ваше действие ще предизвиква съответна реакция от околната среда. Историята (обещаваща дълбочина и сюжетни обрати) ще представи нови герои и градче – Shepherd's Glen, където ще протекат началните събития в играта.
Всичко това, примесено с най-добрите плашещи прийоми от предходните 4 игри и едноименния филм. Мъгла, чудовища, смътно познати персонажи – зад всеки ъгъл ще се крие по едно намигване към миналото на поредицата... и още нещо.

Последно се чу, че:
SH V наистина се заформя като шедьовър.
Това го споделиха 1up.com, докато представяха впечатленията си от предоставената им ранна версия на играта.

Кога? Края на 2008 г.

Alone in the Dark

Разработва: Eden Games/ Hydravision Entertainment
Издава: Atari
Платформа: PC, Xbox 360, PS 2, PS 3, PSP, DS, Wii

Последно се чу, че:
Притежателите на PS 2 и Nintendo Wii ще имат повод да почерпят, понеже Alone in the Dark ще огрее и техния телевизор!
Интересно как тези по-скромни откъм хардуер конзоли ще се справят с техническото изпълнение на заглавието.
Кога? Март.

Какво да очакваме?
Поредната ударна доза страх, като този път благодарение на новите технологии тя обещава да изглежда по-истинска и плътна от всякога. Действието в петото поред издание на легендарната хорър поредица този път ще се развива в Central Park, който се е превърнал в обиталище на мистериозно зло, заплашващо да... ви изкара ангелите, предполагам. Интересното при играта е, че ще залага на епизодичен модел подобно на Sam & Max, като всеки епизод ще продължава около 40 минути и ще свършва с типичния за сериалите "ей, тъкмо стана интересно" край, каращ ви с нетърпение да очаквате следващата серия.

Fable 2

Разработва: Lionhead Studios
Издава: Microsoft Game Studios
Платформа: Xbox 360

Какво да очакваме?
Вероятно едно от най-големите ролеви заглавия на 2008 г. Втората "Басня" идва с обещанието да промени из корен начина, по който възприемаме игрите от този жанр. Очаквайте всичко онова, което направи оригиналната Fable толкова любима на играчите по света, както и множество нови, разчупващи RPG канона елементи като например липсата на смърт (съответно досадно презареждане) в играта или революционната, разчитаща на интеракция с единствен бутон бойна система, която по думите на Мулиньо ще бъде едновременно лесна за усвояване и трудна за овладяване. А споменахме ли, че светът освен дяволски огромен и красив е и динамично променящ се с времето, като всяко ваше действие ще оставя отпечатък върху него?

Последно се чу, че:
Третият ключов елемент в гейм дизайна на играта ще бъде разкрит този месец. Първите два бяха липсата на смърт и кучето, съпътстващо играча. Трепнем в очакване!

Кога? Краят на годината.

Fallout 3

Разработва: Bethesda Game Studios
Издава: Bethesda Softworks
Платформа: PC, Xbox 360, PS 3

Какво да очакваме?
Честно казано и ние не сме много сигурни. От една страна, имаме феномена Oblivion, както и неоспоримата логика на фразата "Ако нещо не е счупено, не го поправяй". От другата страна на медала са опасенията на стотиците хиляди Fallout фанатици, съмняващи се, че Bethesda са способни да им дадат достойно продължение на легендарната поредица. Обещанията за множество морални дилеми, чийто изход ще оставя видима следа върху света на играта, плюс характерните за Oblivion брутална визия и чувство за размах и епичност вдъхват определени надежди, но... Въпреки това има едно "но".

Последно се чу, че:
Една от фракциите в играта ще е Brotherhood of Steel (което едва ли е изненада за всеки почитател на серията). Става дума за орден, чиито фанатизирани членове са си поставили за цел да се докопат до всяко късче технология, преживяла ядрената катастрофа. Казваме ви го не за друго, а за да сте наясно още отсега при кого ще се намира най-хубавата екипировка!

Кога? Края на годината.

Rage

Разработва: id Software
Издава: TBD
Платформа: PC, Mac, Xbox360, PS3

Какво да очакваме?
Новата рожба на Джон Кармак и компания, яростно заканила се да разбие представите ни за разнообразен и увлекателен геймплей само за да ги създаде наново.
И не само – пригответе се да видите "новата мода" в създаването на енджини и графичното изобразяване, а именно мегатекстурата. Тъкмо тя ще е причината да си развържем кесиите за по едно Blu-ray оптично устройство (600 лв. бройката – лудост!), понеже е силно вероятно Rage да се разпространява на този привилегирован носител. Текстурата е виновна, знаете. Ако не беше тя обаче, нямаше да можем да се насладим на толкова детайлна и изпипана визия като осигурената от енджина id Tech 5 (задвижващ играта).
Наполовина рейсър, наполовина шутър по думите на Кармак, Rage ще представи света след 75 години, претърпял нездравословно близка среща с комета.
Един почти изоставен свят, шепа оцелели. Иначе казано – запознайте се с пустинята Земя. Мрачно, id, мрачно...

Последно се чу, че:
Заделеният за Rage бюджет възлиза на 20 милиона в зелено. Голямата текстура очевидно е скъпа текстура.

Кога? "When it's done!", разбира се. И все пак почти сигурно – 2008 г.

StarCraft 2

Разработва: Blizzard Entertainment
Издава: Blizzard
Платформа: PC

Какво да очакваме?
Със сигурност помните последния път, когато на страниците на списанието си говорихме за задаващия се RTS титан StarCraft 2. Оттогава изтече много вода и информация за играта и всякакви съмнения, че StarCraft 2 ще бъде тотален световен хит, вярваме, вече са се изпарили напълно.
Очаква ни челен сблъсък с нова, ударна доза надъхващ стратегически геймплей от невероятна класа, както и епично продължение на една бездруго прекрасна история. Към всичко това прибавете и перфектно балансиран геймплей, над който Blizzard-ци се трудят и в момента, тествайки, добавяйки и премахвайки различни единици. Резултатът без съмнение ще е истински StarCraft ренесанс.

Последно се чу, че:
Играта може би е в много по-напреднал стадий на разработка, отколкото беше обявено първоначално, и е възможно да излезе още преди втория експанжън на World of WarCraft! А дано!

Кога? Няма предвидена дата, но има слухове...

Spore

Разработва: Maxis
Издава: EA
Платформа: PC, Wii, DS, Mobile phones

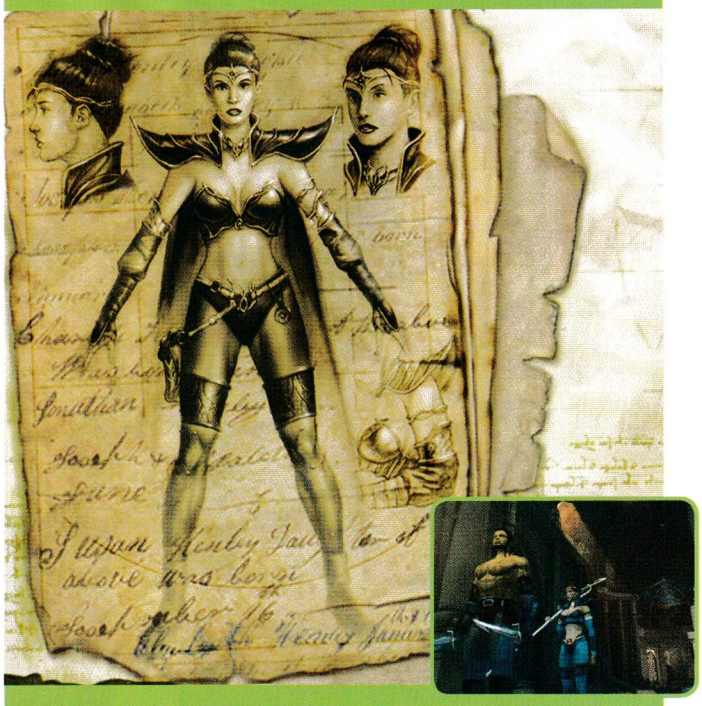
Какво да очакваме?
Обилна порция от онова, което дава живот на игралната индустрия – талант! Имайки предвид, че Уил Райт вероятно е единственият гейм дизайнер в редиците на EA, оставен буквално да прави каквото си иска, то шансът тонове от креативността му да се изсипят върху ни под формата на "спори" някъде през 2008 г. е доста солиден.
Нека си припомним – иде реч за практически нов игрален жанр, границите на който трудно се побират в конкретно определение. "Симулатор на вселени" вероятно...
Безкраен, разширяващ се непрестанно игрален космос. Вашата собствена вселена всъщност. Заглавието, което в рамките на 5 гениално изпълнени игрални фази ще пресъздаде процеси, отнели милиарди години реално историческо време.
Ново звучене за израза "Интересно ми е". Нов тип вглъбяване в нов тип изживяване. Истината за живота такъв, какъвто вероятно е бил и ще бъде.

Последно се чу, че:
Анализатори са поставили Spore в прогнозиран от тях игрален списък на най-продаваните игрални заглавия за 2008 г. Още – Spore е на корицата на януарския PC Gamer, начело на класацията "Top 8 Games of 2008" в броя. А сега кажете, че не сме прозорливи...

Кога? Към средата на годината.

Dragon Age

Разработва: BioWare
Издава: Electronic Arts
Платформа: PC



Какво да очакваме?
Един от най-дълго разработваните и обвити в мистика проекти на небезизвестните BioWare. По думите на създателите ѝ тази игра се прави "с внимание и по малко" – разбирайте помежду другите големи проекти с по-висок приоритет (Mass Effect например).
Засега е ясно, че действието ще се развива в огромен, изцяло нов свят, който няма да има нищо общо с установените D&D вселени, известен с името Kingdom of Ferelden. Историята ще е мрачна, истинска и епична. Създаването и развитието на персонажите – доволно гъвкаво, базирано на класове. Ще се управлява група от герои, като перспективата ще е комбинирана и ще се сменя динамично в зависимост от това дали сте в режим "битка" или в режим "изследване на света". За останалото – чакаме и се надяваме.

Последно се чу, че:
Авторите черпят с пълни шепи вдъхновение от произведения на т.нар. реалистично фентъзи (с най-ярък представител, разбира се, неподражаемият Дж. Р. Р. Мартин и неговата сага "Песен за огън и лед"). По отношение на арт визията BioWare дават пример с творбите на един от най-изявените илюстратори на фентъзи произведения Франк Фразета. Накратко – целта е по-скоро вселена с мрачно, зряло излъчване (стил The Witcher) отколкото шарен фентъзи свят в традициите на D&D или Fable.

Кога? Само BioWare знаят, но, надяваме се, през тази година (най после).

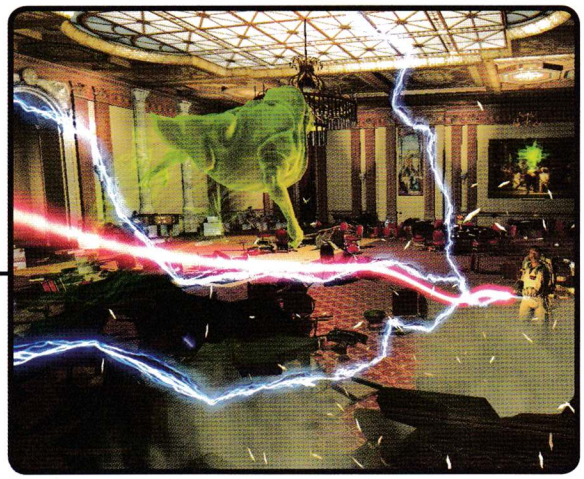
Ghostbusters: The Video Game

Разработва: Terminal Reality/Red Fly Studio
Издава: Sierra Entertainment
Платформа: PC, Xbox 360, PS 3, PS 2, Wii, DS

Последно се чу, че:
Версиите за PS 2, Wii и вероятно DS няма да залагат на убийствено изглеждаща детайлна графика като по-големите си батковци, а ще разчитат на по-комиксова визия.

Кога? Октомври 2008 г.

Какво да очакваме?
Какво може да очаква човек от една игра по Ghostbusters? На първо място, да запази духа на филмовия оригинал! Като гледаме имената на актьорите, участващи в проекта – същите стари любимци, познати ни от киноекрана – играта едва ли ще срещне трудности по този аспект. Да бъде нечовешки смешна и забавна? Ако съдим по думите на Дан Акройд (един от главните виновници за явлението Ghostbusters): "Това на практика ще е третият филм от поредицата", то едва ли ще има проблеми и по този параграф. Какво се очаква от нас? Да се заредим с търпение и да стискаме палци вероятно.



Samsung BD-P1400

Ако си от малкото щастливци с някой лев в джоба след празниците, то сега може малко да те поблазним и да го изхарчиш. Я виж какво вече се предлага на българския пазар – Blu-ray плейърът Samsung BD-P1400. Ей това е върхът на технологиите – вече и доста филми на такива носители започват да правят, така че ще може да се радваш в домашни условия на 1080p високорезолюционна картина и ненадминато по качество Dolby TrueHD аудио. Поддържа се и HDMI версия 1.3 интерфейс, който не само предлага пренос на хай-енд звук и картина само по един кабел, но и цветовете вече са много повече, усеща се. Абе зверска работа си е това! Плейърчето поддържа и вече "остарелите" CD-та и DVD-та, така че няма да останат на сухо филмчетата, записани преди повече време. Ако се интересуваш откъде и колко, отговорът ни е – Техномаркет, 729 лв.

EPS Сезон 1 – какво очаквахме и какво всъщност се случи

автор: moralless

ПЪРВИЯТ СЕЗОН НА EPS БЪЛГАРИЯ ЗАВЪРШИ. В ОЧАКВАНЕ НА LAN ФИНАЛИТЕ ЩЕ НАПРАВИМ КРАТЪК ОБЗОР НА ЦЕЛИЯ СЕЗОН И ЩЕ СПОДЕЛИМ НАШИТЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ПЪРВАТА ПРОФЕСИОНАЛНА ЛИГА В НАШАТА СТРАНА.

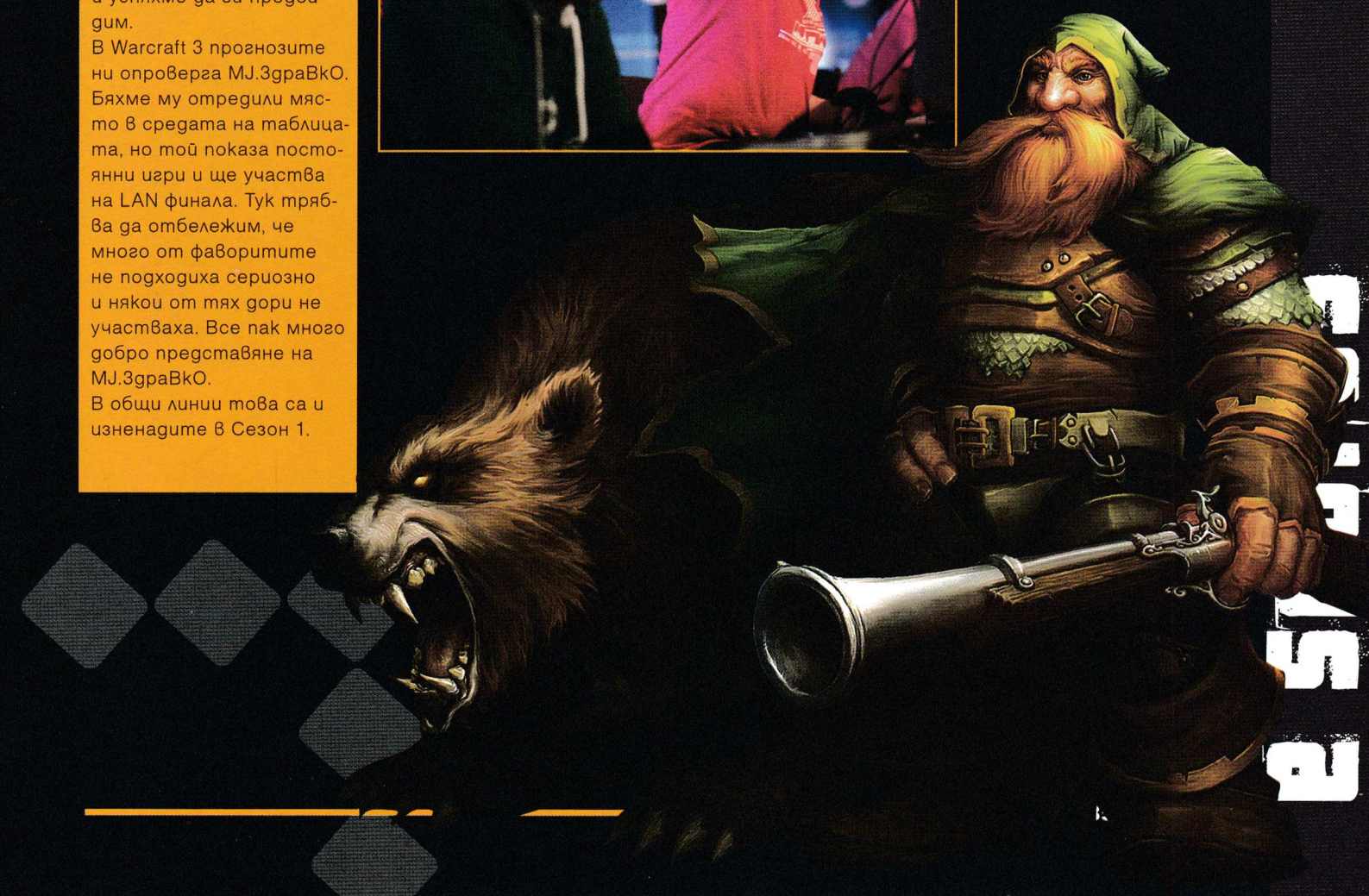
Понякога ми се струва, че времето тече по-бързо от обикновено. Особено ако се занимавам с нещо наистина приятно или пък ако имам срок за гонене. В такива моменти съм склонен да повярвам, че часовете, минутите и секундите наистина притежават свойството да решават самостоятелно точно колко бързо да минават. Но нека оставим размислите относно времевите зависимости за някой друг път.

Усетихте ли как измина времето от септември до сега? За участниците в първия сезон на професионалните серии за България определено този времеви отрязък измина доста по-бързо (което потвърждава теорията). EPS стартира в началото на есента и ето че финалите вече чукат на вратата. За тези, които са пропуснали да се запознаят с това какво представлява EPS, нека обясним с няколко думи.

EPS, или ESL Pro Series, са първото професионално състезание в България. Всички участници в първия сезон преминаха през тежки квалификации, за да спечелят правото да се конкурират за титлата. Всеки отбор играе определен брой срещи през сезона, като за всяка победа получава съответна парична

Ако сте следили събитията от началото на EPS, сигурно си спомняте, че се опитахме да прогнозираме най-вероятното развитие на Сезон 1. Ето и какво се случи и къде сбъркахме.
Най-голямата изненада със сигурност се оказа варненският отбор Gran Turismo. Нашите прогнози поставиха момчетата някъде между 8-о и 12-о място, но те ни опровергаха, показвайки може би най-постоянната игра през целия сезон. Това ги доведе до първото място преди LAN финалите, но все пак имайте предвид, че онлайн и LAN са две различни неща. Надяваме се, че GT ще успеят да се представят на ниво и на финалната права. Другите трима участници в Counter-Strike финалите не са изненада и успяхме да ги предвидим.
В Warcraft 3 прогнозите ни опроверга MJ.ЗдраВкО. Бяхме му отредили място в средата на таблицата, но той показа постоянни игри и ще участва на LAN финала. Тук трябва да отбележим, че много от фаворитите не подходиха сериозно и някои от тях дори не участваха. Все пак много добро представяне на MJ.ЗдраВкО.
В общи линии това са и изненадите в Сезон 1.

сума. Целта естествено е да си сред най-добрите 4 през сезона, за да се класираш на LAN финалите, където в директни сблъсъци ще се реши кой ще е шампионът на България в съответната дисциплина и кой ще вземе по-голямата част от наградния фонд, възлизащ на 5000 лева.
Както вече стана дума, сезонът завърши и всички погледи, очаквания и прогнози са насочени към LAN финалите. Преди да преминем към тях обаче, ще направим един бърз преглед на целия сезон. Спокойно, няма да ви тормозя с анализ на всеки отделен мач, а ще споделя общите си впечатления от надпреварата.
И така първият сезон на EPS се оказа труден (както и всяко начало). Не говоря за организацията, тя си беше на ниво, но се оказа, че някои от смятаните за фаворити играчи и отбори всъщност дори нямат идея какво значи професионален спорт.
Първият отбор, който се класира за сезона и беше един от фаворитите в Counter-Strike, EXPLODE, се разпадна още преди да започне състезанието, DIDI8 и SHaDoWTaKeR не сметнаха за необходимо да участват изобщо в Warcraft 3 надпреварата. Може би им повлия разпадането на техния отбор JuSt или пък си мислят, че са много над това ниво, или пък си имат други лични причини, за които нямам намерение да гадая.
Не оставайте с впечатлението, че поради тези лични решения сезонът е бил провал – точно обратното. EPS даде възможност на много не толкова известни отбори и играчи да участват в едно състезание с утвърдена структура, строги правила и солиден награден фонд. Неща, които повечето онлайн лиги (популярни през 2006 г.) по една или друга причина не можаха да осигурят.
Все пак първата крачка беше направена и родният геймър вече може да не се



срамува от подхвърляния от рода на: "Къде си бе, про?" Разбира се, още е твърде рано да се мерим с лидерите в електронните спортове Германия, Франция, Италия и Алпийската лига (Швейцария и Австрия), но за сметка на това EPS България се нареди в топ 8 на шампионатите в Европа, изпреварвайки страни като Гърция, Русия, Украйна и Румъния.
Правилникът на EPS е чисто 22 страници. В началото на повечето участници им се стори твърде трудно да се съобразяват с всички тези правила, но впоследствие се разбра, че българският геймър може да бъде изключително дисциплиниран и целеустремен. Ако позволите да изкажа лично мнение – това е начинът. Това е пътят, който трябва да бъде извървян, ако искаме българският електронен спорт да върви напред. Интересно е, че играчите успяха да ме изненадат. Но, от друга страна, те също разбират много добре, че ако желаят по-големи успехи, по-големи наградни фондове, участия на големи международни форуми и всъщност да са професионалисти в истинския смисъл на думата, ще трябва да правят точно това – да спазват правилата. Е, и яко трениране естествено. Показателен за положителната промяна у хората, които искат да играят и да печелят от това, е фактът, че 3 отбора – участници в EPS, успяха да се представят на ниво на най-големият турнир, провеждан на Балканите до момента, като Man1a Gaming го спечелиха, а Club 35 останаха на четвърто място.
Друг положителен факт е това, че за целия сезон само един отбор бе хванат в опит за измама и заобикаляне на правилата.
И така, ако трябва да направим генерален извод от първия сезон на EPS България, спокойно можем да кажем, че са поставени солидни основи за развитието на електронните спортове у нас и цялото състезание повлия изключително в положителна посока върху родното про гейм общество.

Ето и най-добрите отбори и играчи, които се класираха за LAN финалите на EPS Сезон 1 в отделните дисциплини:

Counter-Strike:
Gran Turismo
Club 35
Man1a Gaming
Cranium Crushers

Warcraft 3 Teams:
BioXar.FortKnox – Bulgaria
Divine Dynasty
Volcanic Clan
Mary Jane

Warcraft 3 Solo:
Sir_J
DieSeL
Shocker
MJ.3gpaBkO

Не съм забравил и LAN финалите. Може би най-интересните сблъсъци от Сезон 1 ще се състоят на 3 февруари в клуб Man1a 4. Както можете да се досетите, организаторите са се погрижили това да е едно голямо събитие, на което не само ще видите на живо финалните мачове, но ще можете да се забавлявате и да спечелите награди. Аз също не знам какви ще бъдат всички изненади, но знам, че на последното подобно събитие (старта на Сезон 1) си прекарах изключително добре. Входът е свободен за всички, така че заповядайте – ние ще сме там.

Не си мислете, че с финалите на Сезон 1 всичко приключва. Нищо подобно! Естествено ще има и Сезон 2. Сигурен съм, че ще ви зарадвам с новината, че ще има 2500 лева увеличение на наградния фонд и той ще стане 7500 лева. Освен това в про сериите влизат игрите FIFA и DotA (да бе, знам, че е мод за Warcraft 3, но ще е отделна дисциплина). Counter-Strike и Warcraft 3 също си остават като дисциплини. EPS България определено върви напред и нагоре и съм сигурен, че ще успее да запази темповете си на развитие.

ESL България официално потвърдиха и Сезон 3, който ще има още по-голям награден фонд, но за него ще стане дума, когато имаме повече информация.

Не забравяйте! 3 февруари 2008 г., Man1a 4 (Sky City). Начало: 10:00 часа. Повече подробности, както и карта можете да намерите на www.esl.bg. Очакваме ви!

Платформа: PC, PS2, PS3, PSP, X360, Wii, DS
Разработва: Shiny Entertainment (Artificial Mind & Movement за DS)
Издава: Sega
Жанр: Rebel Yell
Системни изисквания: 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, Radeon 9500/GeForce 6200 и нагоре, 8 GB за инсталация

The Golden Compass

автор: Александър _Nocturnal Божинов

Накратко:

Пореден шанс за купища мързеливи колеги да заклеймят мултиплатформените игри (а между другото и игрите по филми), а защо не и да се посмеят на пичовете от Shiny. Последните оставят света на "Матрицата" и се заемат с нова филмова трилогия, от своя страна базирана върху книги. Действието се развива в паралелна вселена, най-лесно определима като фентъзи, но всъщност представляваща мишмаш от най-различни идеи. Геймплеят е сходно объркан, съчетаващ елементи на платформър, адвенчър и гарниран с какви ли не миниигри. Играете Lyra Belacqua – младо сираче, служещо си с компаса (всъщност алетиометър, устройство, което отмерва истината) от заглавието, и верния ѝ огромен, брониран бял мечок Iorek Byrnison. Целта на всичко това? Да спасите све... ъм, най-добрия си приятел, разбира се!

Какво би могло да бъде?

Преди време, описвайки трейлъра на "Компаса" за диска ни, сравних главната му героиня с Хари Потър. По-късно научих, че "Хрониките на Нарния" са били далеч по-удачна отправна точка, но работя с това, което познавам, а "Хрониките" и до днес отбягвам старателно. Антипатични са ми по онзи ирационален, нетърпящ преразглеждане начин, който може да се зароди само в детството на човек. Затова ще започна анализа си на "Компаса" именно разглеждайки разликите му с "Хари Потър".

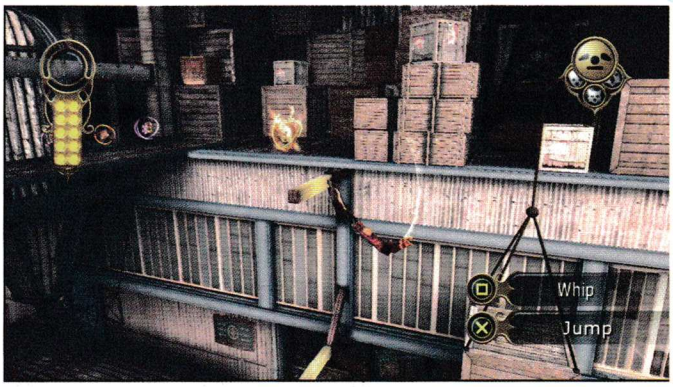
И така, най-напред Хари е момче магьосник. Тича насам-натам и развява магическата си пръчка, карайки разни неща да правят "бум". Лайра, от своя страна, не е нито момче, нито магьосник. За сметка на това си отговаря на името. Лай-ра, схващате ли? Лъже адски добре. След особено успешна манипулация дори получава прякора Сладкодумната, който впоследствие приема като фамилия. Вместо магиче-

ска пръчка тя притежава един от малкото останали на света алетиометри – подобно на компас или часовник устройство, (иронично) позволяващо ѝ да открива истината. Игра с Лайра за главен герой следователно би трябвало да се отклонява от до болка познатата формула "Стигни от точка А до Б и избий всичко по пътя си", като вместо това поставя акцент върху разговорите с управлявани от компютъра персонажи и търсенето на отговори на интересни въпроси. Също така самият алетиометър от първия път, когато го зърнете, направо плаче да се интегрира в игралната механика.

Освен това там, където Потър разполага с приятелите си Рон и Хърмаяни за спътници в приключенията, Лайра има собствената си душа под формата на "демона" Пан – говорещо животно със свой собствен ум, чиито живот и чувства са свързани с нейните (когато демонът е наранен, човекът усеща болката и обратно). Всички хора във вселената ѝ имат такива и (с някои изключения) са неразделни от тях (сравнението е с ръка, която можеш да протегнеш само донякъде, преди да започне да те боли). Видът на животното се определя от характера на съответния човек – променлив, докато е дете, постоянен, след като стане възрастен. Друга идея, която би се вписала чудесно в игра! Какво ли прави всеобщият любимец Питър Молиньо със своите кучета интерфейси? Още: докато Хари се задоволява с яздене на разни летящи метли, Лайра използва за целта своя панзербьорн ("бронирана мечок" на датски и норвежки) Йорек. Макар да не може да лети, той определено е запомнящ се герой от филма с гръмовния си глас и яростта си в битка. Как да пропуснеш да го вкараш в играта?

Говорещо животно със свой собствен ум, чиито живот и чувства са свързани с нейните

Приключвам със сравненията и предварителния анализ с ловкостта на Лайра, прекарала детството си



в катерене по покривите, игри на криеница и промъкване с момчетата от "Джордън Колидж" (на кого са му притрябвали мантии невидимки?). Последното (вмъкнато под формата на лична история на героинята) създава, така да се каже, отлична почва за поникването на идейна приключенска игра с екшън и стелт елементи. В същото време фактът, че Лайра съвсем рано напуска училище, за да поеме на дълго пътешествие в причудливия север на света си, на езика на игрите лесно може да се преведе като "поредица от разнообразни, разчупени нива и красиви гледки".

Сега, след тези необходими (по мое скромно мнение) предварителни пояснения вече мога да мина по същество:

Какво представлява?

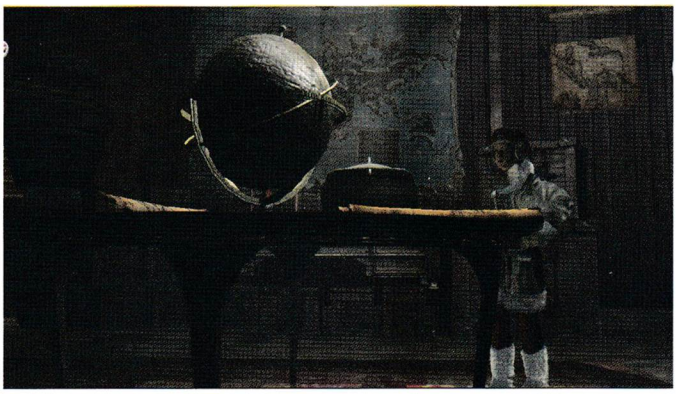
Кратката версия: всичко изброено и още! Дългата версия? По ред на номерата: Започвате игра с Йорек. Задачата ви е да стигнете от точка А до Б, като избиете всичко по пътя си, но както вече споменах, мечокът е важен, а битките са му... ами специалност.

Това, което прави най-силно впечатление при първия сблъсък с него, е усещането за тежестта на звяра по време на самото движение. Отзивчивостта на управлението, вярно, едва ли ще остави някого захласнат, но понеже все пак си говорим за гигантска тежкобронирана мечка, съм склонен да споря доколко мудното реагиране накърнява изживяването. Интересно решение е скоковете да се извършват автоматично, като от вас се иска само да укажете с чукване

на бутон, че сте решили да прехвърлите дадена пропаст. Излитането, полетът и приземяването се поемат от самата игра – можете да отпуснете дори пръста си от посоката, с която обикновено насочвате героя към отсрещния ръб. Така придвижването става много по-плавно, усещането за безтегловност във въздуха – много по-силно, а вероятността да срещнете горчив край, преценявайки грешно момента за скок или внезапно променяйки посоката му на движение по средата му – практически нулева.

Темпото се разчупва от битки, водени чрез проста и интуитивна система – набирате се върху левия бутон на мишката, за да отприщите мощна серия удари по противника, от време на време редувате със задържане на десния, за да блокирате чужди атаки, и натискате двата бутона заедно, за да започнете захват, омитайки със злощастната си жертва пейзажа наоколо. Резултатът определено не може да се сравнява със системите в игри, където боят е първи приоритет, но си върши работата, възпроизвеждайки задоволително резките замахвания на ноктести лапи, вариациите в темпото на битката и награждавайки ви с някой друг специален удар. В бяга си ще срещнете и разнообразни препятствия, някои от които служат за адреналинова инжекция (разбивате ги с рязко мятане напред подобно таран, за да продължите напред), някои ще можете да претърсите за бонуси, а някои ще се наложи да избягвате, защото ви нанасят поражения.

Битки, водени чрез проста и интуитивна система



Преминаваме към игра с Лайра. Главната особеност, свързана с нея, е, че тя прилежно си води дневник. Въпросният е разделен на четири секции: задачи, информация, въпроси и символи. Първата от тях, вярвам, няма нужда от обяснение – неин еквивалент присъства в почти всяка модерна игра под една или друга форма. Втората играе ролята на същински дневник и в нея героинята ви записва всичко, което е научила за събитията, героите и света наоколо. С третата секция вече нещата започват да стават наистина интересни – там се появяват въпросите, които може да зададете на алетиометъра си. За целта точно както във филма ще трябва да знаете към коя тройка от изрисуваните по скалата на устройството символи да насочите червените му стрелки. Нещата се усложняват допълнително от факта, че всеки от 36-те символа си има по три значения, които ще трябва да откриете или отгатнете в процеса на игра. Отгатването е ясно, но как става откриването?

Да вземем за пример символа ябълка. Едната ви възможност е да намерите предмета, изобразен от него, в света на играта, след което героинята ви сама ще го съпостави с контекста на ситуацията и ще си направи извод за съответното значение. Другата – да получите ново значение под формата на златист жетон като благодарност за изпълнена задача или поставена на труднодостъпно място. И в двата случая ще трябва да поработите, за да съберете всички символи, и двата метода ви приканват да опознаете в дълбочина света

на играта, а също така и двата отразяват уникалния талант на героинята ви (за да работи човек с алетиометър, обикновено са нужни години подготовка, но за нея това става интуитивно) – ето така се правят игри по филми!

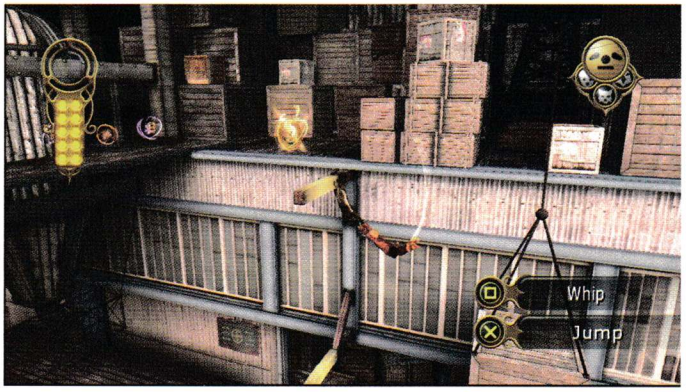
Да обърнем малко внимание и на Пан – верния спътник на Лайра. Четири са формите, които той може приема в играта, и веднъж станали достъпни за ползване, сте свободни да превключвате между тях когато ви скимне. Вече се досещате, всяка от тях изпълнява различни функции.
По подразбиране Пан е в любимата си форма на сибирска белка. Тогава с негова помощ може да изследвате околната среда и да получавате текстови описания на предметите в нея. Онези от тях, които може да ползвате с някоя от другите му форми, светват, а онези, от които е възможно да научите нови значения на символи, ви ги дават по този начин. Белката ще ви помага и при балансиране по тесни греди например.

Следващата форма, която придобивате, е на ленивец. С нейна помощ можете да се люлеете по пръти подобно Принца на Персия, макар и доста по-комично. Ленивецът още може да ви издърпва на високи места и да сграбчва иначе недостъпни предмети, изстрелвайки се като камшик.
Орелът бързо ще се превърне във ваш любимец с допълнителното издигане във въздуха, последвано от плавно спускане.
Последно, с дивата котка идват възможностите за по-бързо придвижване, тичане и катерене по специални повърхности.

Колкото до прословутото сладкодумие на младата героиня, за реализирането му е избран изключително интересен подход. Вместо стандартния скучен списък от разклонения, в които можете да направлявате диалога, тук всяка алтернатива на разговора е игра или по-точно серия от миниигри. Печелете и ще се доближавате до целта си, проваляйте се и нещата ще тръгнат на зле. Въпросните миниигри симулират словесни техники като избягване на теми (маневрирай под червените кръгчета, които от време на време стрелят така, че да не те уцелят), издебване на правилния момент да прокараш идея (вкарай зелени кръгчета през пролуките на въртяща се кръгла ограда), възползване от собствените думи на събеседника (прибирай появяващите се в четирите посоки зелени кръгчета, като ги посочваш със съответните клавиши за движение) и т.н.

Ето така се правят игри по филми!

По този начин едновременно получаваме интерактивни диалози с различни развръзки, пресъздаване на елемента "манипулация" на ниво, по-добро от това в Oblivion, и запазване на контрола в ръцете на сценаристите, тъй като острият ум и развинтената фантазия на Лайра са ключова част от историята на "Златния компас".



Какво още?

Доста повече отколкото имам време и място да опиша, оказва се. Това – в рамките на игра, най-често оценявана като "под средното равнище". Надявам се с включеното в статията да съм успял да ви убедя в собствената си оценка или ако не – поне да разпаля любопитството ви, за да се уверите сами прав ли съм, или греша. За мен това заглавие по брилянтен начин въплъщава духа на филма, по който е правено, твърдо оправдава съществуването си като игра с изобретателен геймплей и обогатява цялостното изживяване с интересни екстри, ако и – твърде подобно на героинята си – да е доста далеч от чистите и спретнати стандарти (разбирайте – намират се дребни бъгове). Важно е да се отбележи още, че историята в него продължава дори след края на филма. Пишете ни как е продължила вашата след тази статия!

обща оценка

една от най-приятните и добре обмислени игри по филми

остава недооценена заради стереотипи

Платформа: PC, Xbox360 (26 февруари 2008 г.)
Разработва: Petroglyph Games
Издава: Sega
Жанр: стратегия
Системни изисквания: 2.0 GHz CPU, поне 512 MB RAM, от GF6***/Radeon 9*** нагоре, 6 GB дисково пространство

Така... За опорни стълбове на този материал искам да използвам две неоспоримо в правотата си концепции. Първо – идеална игра не съществува независимо от склонността ни понякога да твърдим обратното. И второ – всяка игра разполага с определена доза очарование, с която да прикрие несъвършената си природа, а обикновено количеството чар символизира височината на креативния порив, който разработчикът си е позволил.

Universe at War: Earth Assault съвсем не е толкова технически несъвършена, нито старомодна и объркала епохата си, колкото някои западните медии я описаха. И дори те да са прави, а аз в пълна грешка, то

Universe at War: Earth Assault

автор: Християн Чуков

бъдете сигурни, че онази компенсираща част е в задоволително (поне за мен) количество. Говоря за чара на играта.
Рожба на опитите на Petroglyph да създадат една достоверна и оригинална sci-fi вселена, подплатена с жив, артистичен и шарен декор – видим за всеки, имащ очи да го забележи.

И понеже този брой сме на вълна "класации",

ми се иска да ви представя един силно импровизиран "Топ 5 на очарователните елементи в UaW". Започваме отзад напред:

#5. Историята

Онази изпипана сюжетна основа, съчетала по удивителен начин толкова познати елементи от филми, романи, разкази, игри и прочее представители на жанра и все пак успяла да улови в капана си достатъчно голяма доза оригиналност. Разказана в рамките на три плавно преливащи една в друга кампании, историята на UaW описва... ами... една война с вселенски пропорции. Така де – най-точното и кратко описание на фабулата се състои в тези пет думи и едно двоеточие.

Звучи адски забавно, нали? Историята. Да, такава е. И много повече

На практика това, което в най-голяма степен отличава играта по този параграф, са нетипичните за жанра дълбочина на сюжета и следване на една логична линия на развитие. Те правят Universe at War различна. И по-точно интересна, привличаща вниманието.
Ако Petroglyph бяха се доверили на установените научнофантастични клишета (човечеството – нападнато от зли извънземни, трябва да се защитава; извънземните – нападат без ясна причина), положението щеше да е различно. За щастие в тази игра няма да срещнете нищо такова. В нея хората са безсилни. Йерархията (Hierarchy – могъщ галактически завоевател, чиито представители, само да отбележа, са забележително грозни) ги сварва буквално "по бели гащи" – неорганизирани, разпръснати, неподготвени.
В същото време тези, които могат да се противопоставят на Йерархията, попадат в умело подготвен капан. "Наследниците" (Novus) – раса на разумни роботи, създадена от хуманоидна цивилизация малко преди въпросната да бъде изтребена от Йерархията. Логично след подобен акт за Novus отмъщението е основна и единствена цел. На практика Hierarchy пристигат на Земята, привлечени от нейните природни ресурси, но вместо да се заемат веднага със заграбването им, те превръщат планетата ни в огромна клопка за вечния си враг – Novus. Неприятната изненада, която ги очаква тук, са масари (Masari) – древна хуманоидна раса, някога съюзник на Hierarchy, но впоследствие предадена от тях. Масари потърсили убежище на Земята и дали на човешката цивилизация технологии, посредством които хората положили ос-

В началото беше... анонсът!

На 12 септември 2005 г., малко преди края на работата по Star Wars: Empire at War, Petroglyph обявяват, че работят по нова реалновремева стратегия в сътрудничество със Sega. На 27 януари 2007 г. студиото разкрива името на играта – Universe at War: Earth Assault. Потвърдено е, че играта ще използва енджина Alamo и ще даде началото на нова фантастична поредица. Точно така – очаквайте разширения и продължения на тази уникална игрална вселена.

новите на своето бъдеще.

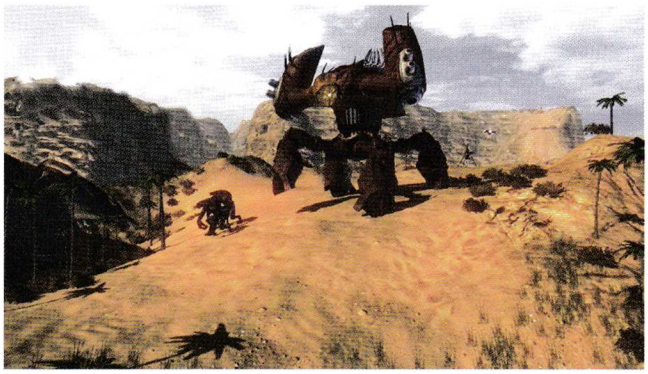
#4. Мисиите

В своята основа и подредба трите кампании са по-скоро стандартни. Затова пък Petroglyph са се постарали да измислят сравнително оригинални и забавни мисии, които максимално се стремят да не следват досадната последователност "Построй база и смажи врага".
Ще взривявате противникови укрепления посредством стелт единици; ще разузнавате; ще проникваме в базовите кораби на Йерархията – все такива разнообразни неща. Ще обиколите земното кълбо (буквално), проследявайки събитията в играта.
След един определен момент в третата кампания мисиите прерастват в своеобразен Conquer the World режим. Тактическата карта изскача на преден план, а вие определяте коя територия да завладеете.

#3. Нестабилен ИИ

Очаровително е, когато изкуственият интелект се сети да ви нападне там, където най-малко очаквате. Също толкова очаровително е да видите огромната вражеска армия изключила напълно, докато вие я смазвате. Изводът от това е, че управляваните от компютъра противници са склонни да изпадат в абсолютни крайности – от пълна неадекватност до плашещо реална, почти човешка стратегическа мисъл. И все пак – палци горе, понеже случаите, в които ИИ решава да си почине, са сравнително редки.
През повечето време враговете ще ви предизвикват да подхождате тактически, да използвате знанията за слабите места на противника, натрупани в хода на кампаниите. В противен случай... губите.

Ще взривявате противникови укрепления посредством стелт единици; ще разузнавате...



#2. Фракциите

Едно от най-големите достойнства на играта. Petroglyph са успели да създадат три напълно различаващи се една от друга и в същото време отлично балансирани фракции. Положението е такова, че всяка сила в играта има своето противодействие. За всяка вражеска единица има подходящо оръжие в арсенала ви.
В това отношение разно-

образието, което играта предлага, е повече от солидно. Така например, ако Novus добиват енергия посредством компактни енергийни мрежи, то Hierarchy източват ресурси от заобикалящите ги обекти – скрап, сгради, животни. За ужас на Йерархията пък легендите, че масари добиват енергия от нищото, се оказват верни. Полубожествената им природа позволява да получават ресурси чрез специални сгради от земята наоколо.
И ако при последните машини (walkers), които в бонус произвеждат единици. "Наследниците" изглеждат като военно по-слаба раса, но това впечатление се опровергава при вида на компактна армия от малки ohm роботи, свалящи цял walker. И все пак при тях се залага повече на изненадващите бързи атаки.

#1. Героите!
Тъй като те (и специалните им способности) буквално движат играта, ето някои от най-ключовите:

Когато говорим за достъпни за игра раси, разнообразието, което Universe at War предлага, е повече от солидно

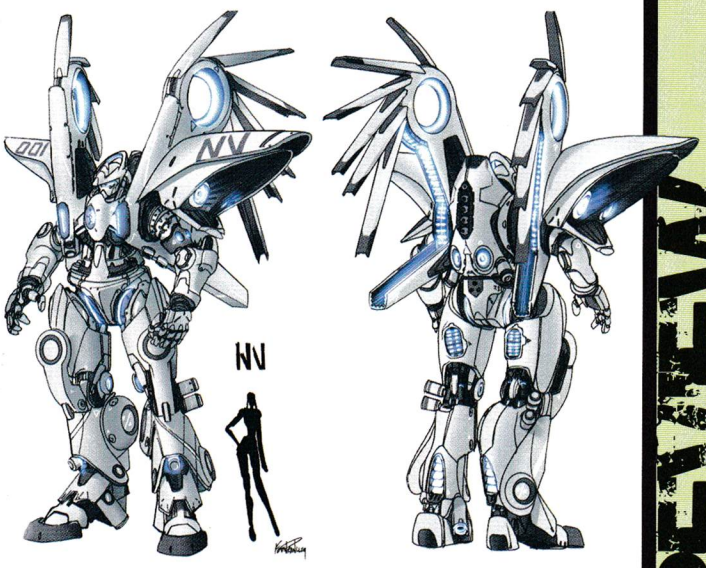
концентрацията трябва да падне върху използването на Dark и Light режимите (влияещи върху ефективността на оръжията, защитата и способностите на героите), то с Йерархията нападателната тактика е повече от елементарна – огромни крачещи бойни

Mirabel (Novus) – клонинг на последния жив представител на цивилизацията, сътворила роботите. Изпитва особено топли чувства към хората и разполага с две силни атаки – реактивни снаряди и пулсово оръжие с бърза стрелба.

Orlok the Eternal – високопоставен командир за Йерархията. Изключително ефективен в нападение и не особено лоялен към военното си ръководство.

Prince Zessus (Masari) – син на Кралицата, полубог и почти безсмъртен. Притежава редица способности, най-забележителната от които е тази да телепортира себе си и околните единици до различни места по картата.

Дано да съм успял да предам поне една малка част от очарованието на тази стратегия в писмен формат. И не се сърдете, че не споменах за нито един проблем в играта. Помислете, струва ли си да обсъждаме леко тромавия интерфейс и няколкото технически неудобства, при положение че Petroglyph са направили нещо много по-важно. Превърнали са една стандартна стратегическа платформа в адски оригинална и забавна игра, заслужаваща си всяка прекарана в нея секунда. Та кое е по-важното за вас?



обща оценка

забавлява и впечатлява с оригиналност и бягство от канона, перфектен баланс

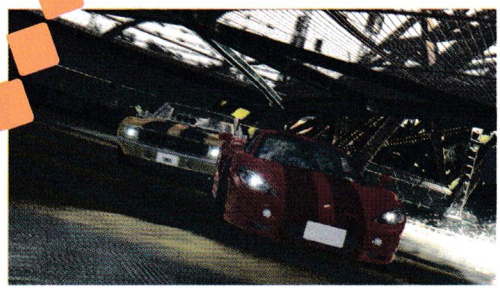
не коментирам

автор: Александър Василев

Платформа: PC, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, PlayStation Portable, Nintendo DS
Разработва: Juice Games
Издава: THQ
Жанр: рейсинг симулатор
Изисквания: Intel Pentium 4 3.0 GHz/AMD XP X2 4200+ CPU, 1.5 GB RAM, 256 MB видеокарта с поддръжка на DirectX 9.0, 6 GB свободно място на харддиска

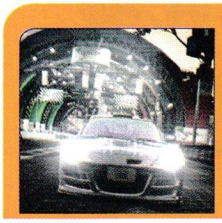
Juiced 2 Hot Import Nights

За втори път разработчиците от Juice Games се опитват да догонят успеха на културата Need for Speed, но все още опитите им са меко казано жалки. В продължението на играта им Juiced не виждаме почти нищо ново – същия аркаден стил. Е, хайде, добавили са някоя друга екстра, но като цяло все още играта е светлинни години назад.



От .exe-то към играта

Пуснах играта честно казано с малко нежелание. Не че не ми се играеше, но пък бях послушал малко за нея, а и при положение че имам добре разигран Need for speed: ProStreet, въобще не ми се занимаваше.
На прима виста – вече може да си направиш състезател по свой избор. Избираш пол и започваш да "тунинговаш" – очи, коса, цвят на кожата, дрехи... Абе може да си го докараш почти до твоя вид. Готино като цяло, но не особено полезно и като цяло няма връзка с темата – поне вече няма да съм с черно лице и все едно съм Господин Никой.
Хайде да палим
Да, след като сме се костюмирали, е време да запалим колите. Тук в началото ще трябва да минеш две състезания и след това чак си избираш "бегачка" от 15 предложени. Сещай се за каква бегачка става дума. Сигурно старият москвич на дядо ми ще я бяга. Е, както и да е. Трябва да стартираш с нея и да побеждаваш. След като са минати споменатите две начални



обща оценка

тук-там добри хрумвания, изглежда добре, онлайн игра, нелош саундрак

недовършени хубави идеи, писва с липсата си на реализъм

В RPG игрите дигаш левъли – тук DNA

състезания, ти си класиран в така наречената Rookie лига. Тя е най-леката и за да напредваш в играта, ще трябва да минаваш по няколко състезания с цел – например вдигни над 180 мили в час, завърши трети и така нататък. Впоследствие очаквай нивото да се вдига и да ти става все по-трудно. Най-тегаво ще ти е в последните две лиги World Class и Hot Import Nights Elite. Този подход с лигите е иновация от Juice Games, заменяйки календара от миналата серия на играта. Ами честно казано по-добре е, повече привлича. Неминуемо по време на състезанията ще ти направи впечатление колко накуцва понякога AI-то на противниците ти. Значи караш си първи и те са се лепнали отзад зад теб, а ако пък си втори или трети и противникът е много пред теб, ще видиш как започва да намалява, за да го изпревариш. Силно застъпен реализъм, няма що... Дразни определено. Тук стигам до една малко абстрактна тема – ДНК-то на шофьора.

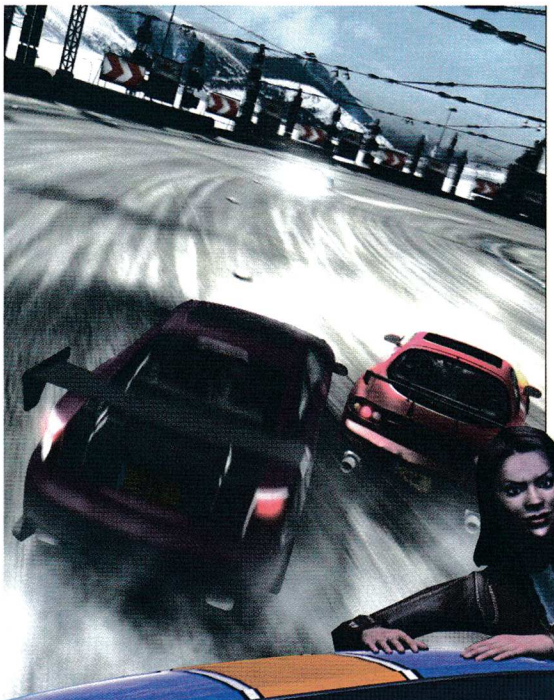
Колко те бива?

Не, няма да навлизам в дебрите на биологията. Просто ще отбележа още една новост – DNA системата за представяне на водача. В RPG игрите развитието е реализирано с т.нар. вдигане на нива – тук DNA. Става дума за своеобразна статистическа система, разделена на три части – Circuit, Drifting и Gambling. Първите две отразяват как се представяш в съответния тип състезание, колко нитро използваш за помощ, държиш ли дълги поднасяния, колко точки си събрал при дрифт състезания. При Gambling нещата са малко

Коли:

Колите в Juiced 2: Hot Import Nights са разделени на класове:

- **Exotic:** Сещай се, най-злите коли в играта. За да стигнеш до тях, доста ще трябва да се изпотиш, но определено ще си струва. Пример: Saleen S7.
- **Ricer:** Това са малки, компактни коли, които основно са произведени в Япония. Те са най-често предпочитаните за тунинг. Пример: Honda Civic Si.
- **Euro:** Те могат да влязат и в Ricer класа, но разликата е, че са произведени в Европа. Пример: Audi TT.
- **Old Muscle:** Коли, произведени в Америка през 60-те и 70-те г. Големи двигатели, а след тунинг стават истински зверове. Пример: Plymouth Barracuda.
- **Modern Muscle:** Като предишния клас, но по-модерни. За тях са характерни големите V6 или V8 двигатели, имащи направо плашеща сила. Пример: Dodge Viper.



по-различни. Всеки, който знае, че в превод от английски думата означава комар, хазарт, предполага, че става въпрос за нещо, свързано със залагания. Точно така. Тук се включва статистика за това колко си спечелил от залагания за теб, колко си спечелил от състезания, в които не си участвал, и колко заложени коли си прибрал в гаража си. Хитрото на DNA системата е, че така може да избираш противника, когато си в онлайн игра. Но пък в сингълплейър въобще никаква разлика няма. Нито бонуси, нито нищо. Добра идея, Juice Games, но защо само в мултиплейър?

Залагането

Тук бих искал да отделя малко повече внимание най-малкото защото доста се позабавлявах с тази система. Идеята е проста – можеш да участваш в състезание и да залагаш. Докато състезанието тече, можеш да окуражаваш избраника си с мощни викове, така той се надъхва и става все по-агресивен. Ако не ти харесва как шофира и изостава в надпреварата – може да го

Писти:

Местата, на които ще караш, са Алпите, Лондон, Париж, Рим, Сан Франциско, Сидни и Токио. Всяко си има особеностите, а Париж може да се види само на PC, PS3 и Xbox 360 вариантите на играта. Тези, които няма да я изживеят, могат да съжаляват, защото действието там се развива около Айфеловата кула. Като цяло там трасето е изпълнено с изненади и е доста трудно.

освиркаш, но пък имай едно на ум, че така той ще се притесни и ще започне да прави повече грешки. Любопитното е , че дори и да не си хазартен тип, рано или късно ще опреш до залаганията (искаш – не искаш), най-малкото защото това е най-лесният и бърз начин да събереш пари за подобрения на личния си автомобил. А има и една хитрост – като залагаш на силен шофьор, който си сигурен, че ще спечели, то това няма да ти донесе особено голяма печалба. Идеята е да се залага на "скрити лимонки".

Тунинг

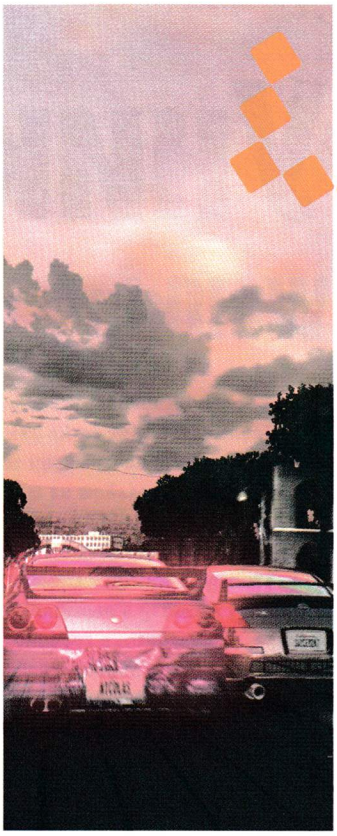
Основна част от играта. Добре е реализиран и честно казано тук забележки почти няма. Лесно се променя както екстериорът, така и интериорът на колата. Вътре може да смениш седалките и волана. За отвън да не говорим – брони, спойлери, екстри, цветове, лепенки – въображение и нерви да имаш. Толкова много време може да си поиграеш в гаража, че не е истина просто.

Залагането ще го изпиташ, 100%, защото иначе няма начин да събереш пари за ъпгрейди по колата

Отделно можеш да буташ по двигателя, скоростната, гумите, NOS системата. Характерното тук е, че за да отключиш определени модификации, не е достатъчно само да имаш пари, а да изпълниш и определени задачи в конкретни състезания.

И като за край...

Дам – кратичко ревю се получи, но пък идеята му беше да ти представя Juiced 2: Hot Import Nights през погледа на моя личен опит с нея. Да споделя с теб точно тези неща, които най-силно ме заинтригуваха и ме накараха да не натисна ескейпа и да тегля една дълга псувня. Реално играта е на светлинни години от Need for Speed: ProStreet, но ако имаш свободно време, търсиш аркаден рейсинг, малко тунинг и различни идеи – може да пробваш. Иначе не тръгвай със сериозни намерения.



Samsung PS-42C91H

Офертата на месеца, заклеваме се! Не сме виждали по-добро предложение за плазмен телевизор от това на Samsung с техния PS-42C91H. 42 инча диагонал, HD ready сертификат, или с други думи максимална резолюция 1024x768 пиксела, 15 000:1 контрастно отношение и 1500 cd/m² яркост. Ние хубаво ти го сбихме в едно изречение всичко, но така никакво впечатление не добиваш, нали? Затова трябва да ни се довериш на това, което сме видели с очите си – как технологията FilterBright подобрява в пъти възпроизвеждането на черната гама и не те кара да дърпаш завеси, когато е светло! Natural True Color също си е разработка на Samsung и с 18-битовата обработка на цветовете ги представя така, както са – свежи и ярки. Като входове имаш голям избор, като най-важните са двата HDMI и D-sub-ът, чрез който можеш да вържеш PC-то си към това чудовище. Цената му е 1699 лв. и можеш да го намериш във верига магазини Техномаркет.

автор: Александър Василев

Уникален хибрид!

Wolfking Warrior XXtreme

Ще направим импровизиран цитат на изказване на производителя: "То не може само зверски процесори, видеоускорители, качествени звукови карти и големи дисплеи. За да използваш на максимум мощната си машина в игрите, трябва и подходяща периферия." Съгласни сме! И точно затова ти представяме хибридната клавиатура Warrior XXtreme. Тя е отлично съчетание между геймпад и нормална клавиатура, но с тази разлика, че дизайнът е коренно нетрадиционен. Ще се влюбиш в нея след първите няколко игри с нея. Гаранция, няма толкова удобен и функционален контролер! Хайде, виж малко по-подробно за какво става въпрос...

Ляво

Тук ти е същинската гейм част – 52 гейм бутона. Всичките ергономични и уголемени, та да ти е максимално комфортно по време на фрагване. WASD блокът ти е в центъра, а SPACE-ът ти се пада точно под палеца на лявата ръка. За FPS игри това разположение е отлично, защото, като си сложиш ръката, всичко ти е близко и няма нужда от местене и сложни движения. Цифрите за сменянето на оръжията са ти наредени кръгообразно, а над тях са поставени и F-овете.

2 нива

Ако обичаш да ти е малко по-висока клавиатурата, имаш две нива на височина. Елементарно се регулира, а като добавим и гумените крачетата, се получава една много стабилна и удобна работа. Все пак темперамент ще има, така че е хубаво, че са помислили тези пичове и за това.

Приказки

А, виж, има нещо супер яко. До WASD блока има един клавиш **K**. С неговото натискане ти може да псуваш и даваш съвети на съотборници. А ако искаш да не ти се пречка тази функция, има възможност за заключване на **K** бутона от малкото кръгче горе. До него има и тиле на микрофона и усилване/намаляване на звука.

Windows бутон

Едва ли те вълнува, но да имаш Windows клавиш, и то разположен така, че инцидентното натискане да е невъзможно... Wolfking умишлено са си спестили труда да го поставят на традиционното място и да му мислят изключване. Евалата!

Гаранция

Клавиатурата е изработена изключително прецизно и само от качествени материали, гаранцията на клавиш е 10 милиона натискания!

Дизайнът

За първи път виждаш такова нещо, нали? Клавиатурата ти е съставена от два кръгли диска, които са със синьо осветление, особено удобно за игра вечер или на LAN партита. Този дизайн придава и компактност, така че няма да се измъчиш, като я разнасяш насам-натам.

USB-та

За удобство са ти изнесени два USB 2.0 изхода. Може да си включиш слушалки и микрофон там или пък някоя флашка. Абе каквото си поискаш, стига да не е нещо много мощно. Това не е минус обаче, предполага се, че няма да стигаш до включването на калорифери там.

Дясно

Много странно разположение на бутоните. Всъщност има логика – QWERTY, но докато свикнеш на разположението в кръговата форма... Сега производителят казва, че идеята на тези 40 клавиша е да пишеш с една ръка съобщения на съотборниците, докато играеш, но в началото ще се поизпотиш доста.

F1
F2
F3
F4
F5
F6
F7
F8
F9
F10
F11
F12
Ctrl
Shift
Alt
Esc
Caps Lock
Del
Backspace
Enter

автор: moralless

Formula 1 в България

Не, не сме построили писта в Южния парк, нито кметът ще затвори центъра, за да направим кръг от Световния шампионат по софийските улици. Въпреки това у нас все пак се намират ентусиасти, които да пренесат духа на най-популярното автомобилно състезание по света и в България.

Не, това не е преувеличено заглавие, с което да целя единствено да привлека вниманието ви към този материал. Наистина има фенове на формулата с достатъчно ентусиазъм, за да провеждат онлайн състезания в милата ни родина. Повече подробности ще научите, след като прочетете интервюто ни с един от организаторите на тези събития – Емилиан Илиев. Преди това нека ви кажа и няколко думи за базата, на която се провежда редовният сезон във Формула 1 за България, а именно играта F1 Challenge 99-02.

Заглавието е старо, но до момента няма нищо по-добро, което да пресъздава трънката от управление на болид от формулата толкова реално. Не е излизала и игра, която да разполага с толкова голям набор от настройки по самата кола преди състезание. Освен това в нея болидът ви се руши съвсем реално и щетите оказват влияние върху поведението му на пистата. Без особени затруднения поддържа и до 18 играчи едновременно.

Дойде моментът да дадем зелена светлина и на интервюто.

Здравей, Емо, неминуемо първият ни въпрос е за това кога и как започна всичко.

Всичко започна в началото на 2004 г. Бяхме се събрали няколко ентусиасти и решихме, че е възможно да направим онлайн шампионат, като следим стриктно календара на Формула 1 и се опитаме да направим всички състезания в сезона. Първото състезание се проведе на 10 април 2004 г. и в него взеха участие 8 души. Естествено никой тогава не предполагаше, че нещата не са толкова прости и че след време ще има толкова голям интерес към нас.

Кажи няколко думи за цялата организация, как се провеждат състезанията и колко участници има в момента?

За последния сезон имахме

Кой технологичен продукт е номер 1

2007 HiEnd Entertainment Product Awards

Годишни награди за най-добър технологичен продукт

Избери своя фаворит на

www.hicomm.bg

Гласувай и спечели!

Черната Nokia N95 8GB,
Sony PlayStation 3,
Blu-ray камера на Hitachi или
революционната мишка MX Air!

с подкрепата на:

MAX TELECOM
The Life-Style Operator™

медийни партньори:

DARIK Radio Lifestyle.bg news.bg

Организира издателство HiEnd и неговите технологични списания HiComm, Телефон и Hi-Fi Звук и визия

приблизително 70 участници, като за всяко състезание се явяваха от 35 до 45 пилоти. Разбира се, няма как да оставим 45 човека да се състезават по пистата и ето защо имаме много стриктни и, смея да твърдя, много справедливи правила. Преди всяко състезание има няколко етапа. Първо са свободните тренировки, където участват всички явили се пилоти. След това следва квалификацията, отново участват всички – точно както е във Формула 1, като първите 18 с най-добро време се класират напред. Следва загрявката (Warm Up) преди самото състезание, на която участват въпросните 18 пилоти, и за финал идва същинското състезание. Надпреварите са на реалното разстояние на пистите, в смисъл караме толкова километри, колкото и самите Ф1 пилоти. Държа да подчертая, че винаги на състезание имаме по два сървъра и неуспелите да се класират за състезанието никога не скучаят, защото паралелно се състезават по същата писта, но на втория сървър и не печелят точки за сезона.

Какви са условията за участие? Има ли някакви специални изисквания към участниците?

Условията са прости. Всеки отбор се регистрира напълно безплатно чрез молба по електронната поща. От следващия сезон обаче ще внесем някои промени относно условията за участие. Понеже броят на желаещите да се състезават е голям, ще разделим шампионата на А и В група. В А група ще се състезават Top 7 отборите от миналия сезон и ще има 2 свободни места, за които ще проведем квалификации. Всеки, който желае да се пробва, може да се запише на нашия сайт www.bgf1.net до 30 януари. Трябва да знаете обаче, че в А група 90% от всички автоматични асистенти в играта са изключени и е наистина много, много трудно. Дори аз не мога да кажа, че се справям перфектно.

Кое е най-запомнящото се събитие до момента във вашия шампионат?

За мен всяко състезание е събитие, но може би най-интересното до момента е участието ни на Speed Fest, който се проведе през септември 2007 г. Организирахме чудесно състезание, в което участие взе и Владо Арабаджиев. Интересното е, че Владо пристигна с двама от инженерите си, които му помогнаха да настрои колата. Въпреки това победител стана Димитър Кабакчиев от Велико Търново. Владо Арабаджиев се представи много добре, въпреки че не беше играл тази версия на играта. Изобщо получи се чудесно.

А какво мислиш за предстоящото преминаване на шампионата под шапката на ESL?

Мисля, че това е нещо чудесно. Представителите на ESL ни приеха много добре и радушно. Искам да ги поздравя и да споделя, че чувствата са взаимни. По този начин ще вдигнем нивото на самия шампионат и ще го направим по-професионален, а от Electronic Sport League съвсем скоро ще обявят и награден фонд за най-добрите. Като цяло това сътрудничество има само положителни страни и ние сме много доволни от това.

Благодаря ти за това интервю. Надявам се в бъдеще да имаме поводи да се срещаме пак.

Благодаря и аз. Ще се радвам, ако успяваме да създаваме интересни новини за електронните спортове.

Сайт номер **1** за E-Sport новини в България !

Онлайн покер VS.

Повечето от нас са започнали да играят Hold'em покер онлайн. Така е, защото макар и да са изминали 3 години от навлизането на играта в България, все още местата за жива игра са много малко. В този брой ще ви покажа разликите между онлайн играта и тази на живо. Също така ще ви представя два много добри сайта за онлайн игра. А вие играйте там, където най ви харесва.

Така... нека започнем с плюсовете на онлайн покера :

- **Скорост** – онлайн играта е много по-бърза от тази на живо. Причините са много. Не се чака дилър да раздаде картите, да разбърка тестето. Няма и сгрешени раздавания. Когато играта е Pot-Limit, потът се смята автоматично и много други причини.
- **Достъпност** – може да играете, по което време искате и откъдето желаете. Не е задължително дори да сте облечени изобщо. Онлайн игри има 24 часа в денонощието, 7 дни в седмицата. Ако ви е скучно, може да използвате дори и обедната си почивка за една кратка сесия.
- **Multi-tables** – ако ви е скучно на една маса, то тогава започнете игра на колкото маси желаете. Има хора, които играят на по

PrimePoker

Залата е част от една от най-големите покер мрежи – OnGame. Денонощно има достатъчно играчи и изборът на игра да е лесен. Това, което отличава залата от стотиците други, е специфичната ѝ промоция Prime DOUBLER. PrimePoker има Java базирана версия и мобилна версия на клиента си за игра, за да може да играете от всеки компютър или телефон. За да се възползвате от пълния списък промоции на залата, при регистрация трябва да въведете бонус код ADDICTEDBG! Ето и всички предлагани промоции от залата:

- **100% Welcome Bonus до 500 евро.** При направа на първи депозит ви се полага бонус в размер на 100% от депозита до 500 евро.
- **Prime DOUBLER:** в началото на всеки месец залата поглежда в акаунта ви. Ако сте спечелил повече от $100 на кеш игри, то залата удвоява спеченото в бонус долари независимо от сумата! Имате един месец да изчистите бонус доларите. По този начин всеки месец, в който сте на печалба, получавате солидни бонуси. Промоцията няма аналог в други зали.
- **VIP Club:** съберете 5000 на месец с игра и се радвайте на още промоции и персонална поддръжка.

Повече подробности за бонусите, промоциите и условията по тях може да прочетете на http://gameplay.addicted.bg/. На диска към списанието ще откриете софтуера на PrimePoker.com. **И не забравяйте при регистрацията си да въведете бонус код ADDICTEDBG!**

автор: Цветелин Йотов (addicted.bg)

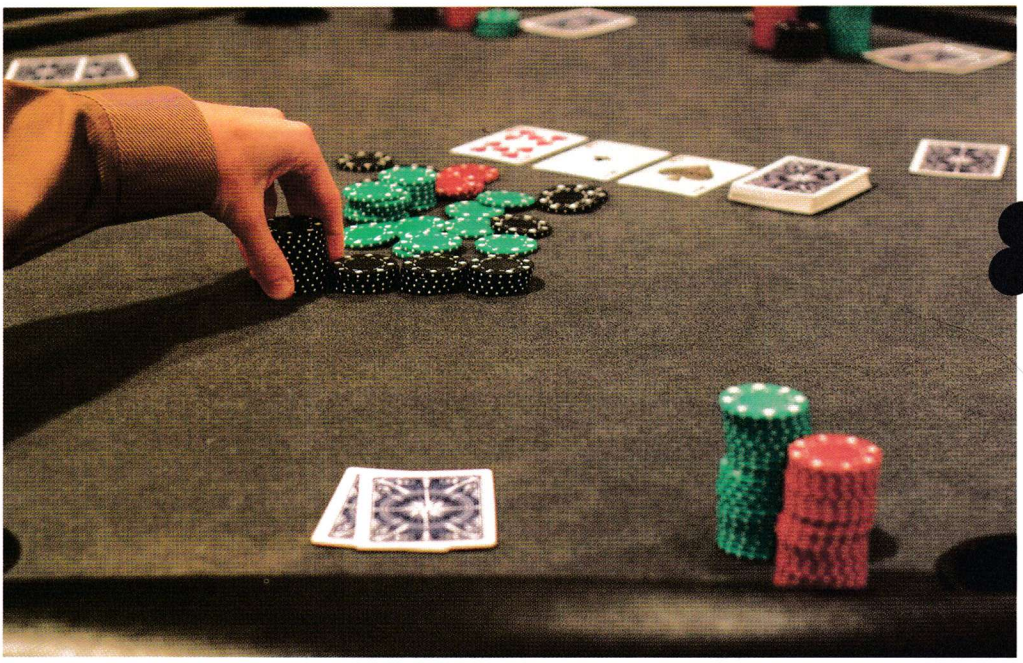
покер на живо

16-20 маси едновременно, повечето бивши геймъри, превърнали се в професионални покер играчи!

• **Статистика** – повечето онлайн сайтове се поддържат от програми като PokerOffice и PokerTracker, които водят статистика за всяка една ръка как е изиграна и какво е станало в нея. Подробно описание на работата на програмите може да намерите на http://www.addicted.bg/

И идваме на момента с какво играта на живо превъзхожда тази онлайн:

• **"Четене" на противниците** – при играта на живо вие гледате опонента лице в лице. Дали той се вълнува в дадената ръка, дали трепери, дали е непоколебим като скала. Това се наричат Poker Tells и липсват при онлайн играта. Понякога са много полезни, понякога са подвеждащи. Ако не умеете да удържате емоциите си, играта на живо определено няма да ви допадне.



• **Социалният контакт** – все пак покерът е социална игра и около масата се завързват добри познанства и приятелства. А може и по бира да се изпие (но не повече, за да не влияе на играта ни).

• **Реалност** – винаги е по-приятно усещането при покер игра да държиш карти и чипове, отколкото мишка. И нека пристъпим към ревюта на двата онлайн покер сайта. Избрал съм точно тях, защото предлагат уникални промоции, но за тях – четете надолу.

За тези от вас, които предпочитат играта на живо, в следващия брой ще ви покажем как да "четете" вашите опоненти. По тъй наречените Poker Tells може да познаете дали някой държи силна ръка, или блъфира. Също така ще може да коригирате своите жестове, ако в съветите познаете нещо, правено от вас, и по този начин да подобрите играта си.

Everest Poker

Everest Poker е онлайн покер зала с европейска насоченост. Повечето клиенти са от Стария континент и времето на повечето турнири е съобразено с европейските часови зони. Това означава, че за да играем добри турнири, няма да ни не налага да не спим по цели нощи, както е в повечето други зали. Играчи в залата могат да се намерят по всяко време на денонощието, като в пиковите часове играят над 35 000 души едновременно.

Залата я избрахме по същите причини, както и PrimePoker.com – добрите промоции:

• **$100 Welcome Bonus:** дори и при депозит от $20 във вашия акаунт се добавят 100 бонус долара. Усвояването на бонус доларите става моментално след ставането ви от дадена кеш маса, а размерът на усвоеното зависи от това колко Summit Points сте направили по време на игра.

• **0$+0$ SnG:** за тези от вас, които искат да играят с реални пари, но не им се рискува, EverestPoker предлагат безплатни Hold'em & Omaha SnG турнири с награден фонд 10 с. Също има SnG турнири с вход 4 с за тези, които са спечелили безплатните. Капка по капка вир става :)

Повече подробности за бонусите, промоциите и условията по тях може да прочетете на http://gameplay.addicted.bg/. Софтуера на залата ще намерите на диска към списанието и може да започнете веднага игра.

автор: Цветелин Йотов (addicted.bg)

Покерът и парите

В тази така озаглавена статия ще разясним откъде, защо и как идват парите в покера, какво да очакваме от играта и как да не бъдем зависими от резултата от дадена ръка.

Първото и най-важно нещо, което откроява покера от останалите игри по казината, е, че парите идват от другите играчи. Тоест, за да печелим ние, някой трябва да губи. Ние не играем срещу казиното (както е при блекджек и рулетка), а срещу другите играчи на нашата маса. Естествено и казиното има полза. То прибира така наречения рейк – процент от пот на всяка изиграна ръка. След като прибере своята комисиона, за казиното няма значение точно кой играч ще спечели ръката. То е прибрало своето.

В повечето онлайн покер зали рейкът е 5% с максимален размер от $3. При играта на живо условията са почти същите, но всяко казино ги определя само за себе си. Повечето казина/онлайн зали имат правило no flop – no drop и комисиона не се прибира от ръката, ако не се стигне до раздаване на флоп (тоест при рейз на някой играч всички да фолднат).

При турнирите обикновено има входна такса от 10% и затова входът за турни-

рите се изписва във вида $10+1. Това означава, че $10 отиват в наградния фонд и $1 получава казиното/онлайн залата като организатор.
Толкова по въпроса откъде идват парите в покера. Нека продължим напред.

Ако всички играеха перфектен покер, то тогава нямаше да имаме възможност за печалба. Даже всички щяхме да губим заради рейка на залите. Във вечерите, когато ни вървят картите и ни връзва, щяхме да сме напред, в другите случаи назад. Хубавото е, че няма перфектен свят и никой не е перфектен.
Ние печелим, когато някой играч допусне грешка и успеем да се възползваме от това. Когато играем правилно и взимаме правилните решения, ние печелим. Когато играем грешно, ние губим. За дълъг период от време всеки получава еднакво добри и лоши карти. Печели този, който ги изиграе по-правилно.
В покера има късмет и това е чарът на играта, защото късметът води губещите играчи на масата отново и отново. Да вземем за пример тенис или билярд. И в двата спорта след няколко игри е лесно да установиш кой е по-добрият играч, че противникът е класи над или под теб. В покера не е така и за това е виновен късметът. Повечето играчи винят него за загубите си, а не примерно лошата или грешна игра. Това ги кара да се връщат на масата с нови и свежи пари всеки път. Също обаче трябва да имаме здрава психика, когато късметът ни изиграе лоша шега и на нас. Може да флопнем много силна ръка, някой да си плаща докрай и да ни вземе с някоя магическа ривър карта. Това не трябва да ни влияе – от значение е дали сме играли правилно или не. Не трябва да бъдем резултатно ориентирани. Защото на опонента ни може да му е вързало дадената ръка, но за дълъг период от време в същата ситуация ние ще сме спечелили ръката останалите 19 пъти, ако е имал 5% шанс до ривър картата.
Правилният начин за игра на покер е да разбирате теоретично играта и да взимаме правилните решения независимо от резултата. Случва се правилните решения да доведат до лоши резултати, но за дълъг период от време винаги са печеливши. И за една добра статистика трябва да имате примерно изиграни 30–40 хиляди ръце. Да ги анализирате и да видите и своите слаби места в играта. След като си коригирате играта, вземете още 30–40 хиляди ръце и сравнете и анализирайте отново. Така с постоянно учене на играта и анализ на собствените

си отигравания вие ще ставате все по-добри и по-добри играчи. Съответно и по-печеливши.

Очакване (Expected Value, EV)

Това е сумата, която може средно да очаквате при правенето на някакъв залог/взимане на решение в покера.

Най-простият пример е хвърлянето на монета. С приятел се разбираме да залагаме по 1 лв. Той на ези, ние на тура. Ние очакваме да спечелим 1 лв., когато се падне тура, и да загубим 1 лв. при ези. Очакваната възвръщаемост/печалба от тези залози е точно нула. Равен резултат. Това е така, понеже шансът за ези/тура е 50/50. Но да предположим, че успеем да намерим някой, който се съгласи при падане на тура да ни плаща 2 лв., при ези ние да плащаме 1 лв. Това прави очаквана сума +0.50 лв. на всяко едно хвърляне независимо от резултата, защото средно ще губим 1 лв., а ще печелим 2 лв. Това прави +EV от 0.50 лв. За да печелим ние тези 0.50 лв., то някой трябва да ги губи и да има -EV от 0.50 лв. Това е така, защото парите трябва да дойдат отнякъде и сборът на EV е винаги 0.

Нашата цел в покера е винаги решенията ни да носят +EV. Това не е възможно винаги, защото ние не знаем точно какви са картите на нашите опоненти, но можем да предполагаме в определени граници и да се стараем винаги да взимаме +EV решенията независимо от резултата.

При повечето видове покер всеки път можем да вземем едно от трите решения: fold, check/call или raise. Всяко от тях ни носи някакво EV, положително или отрицателно. Нашата цел е винаги да избираме това с най-високо EV.

За да знаем как по-коректно да взимаме решенията си, трябва да знаем какво е Pot Odds.

Pot Odds

Това е съотношението на всички пари в дадения момент в пота към сумата, която трябва да платим. Има две ситуации, при които трябва пресмятаме пот одс различно.

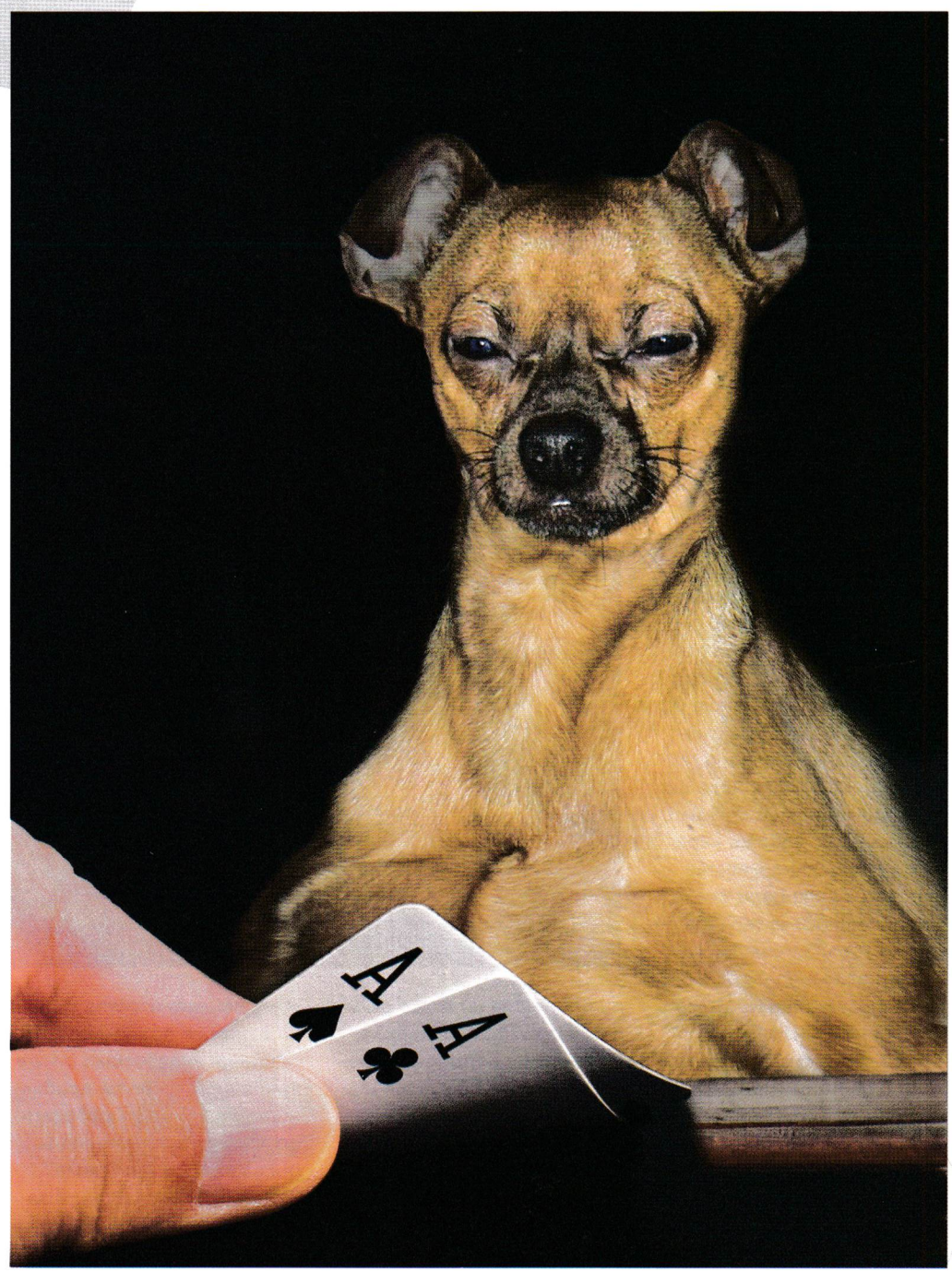
1. Ако всички карти са раздадени.

В този случай пресмятането е лесно. Примерно ако в пота има $50 и опонентът ни бетва $10, то ние трябва да преценим дали имаме повече от 20% шанс да спечелим ръката, за да бъде call-ът ни с +EV. За рейз зависи от ръката ни, трябва да преценим шанса опонентът да фолдне, да плати или да рейзне. Ако сме на тотален блъф, то шансът за фолд на опонента трябва да е доста голям, за да е блъфът ни с +EV.

2. Ако предстои раздаване на още карти.

Тук освен текущите Pot Odds трябва да пресмятаме и парите, които ще ни бъдат поискани на следващата карта. Това се наричат Effective Odds. Най-масовата грешка, допускана от множеството играчи, е да базират решенията си на база текущия пот и да не отчитат факта, че на следващата карта най-вероятно отново ще им бъдат поискани пари.

За да можем да смятаме процента шанс за нашата ръка спрямо пота, трябва да знаем колко карти биха ни направили ръката печеливша и какъв е шансът да бъдат раздадени тези карти на флоп, търн и ривър. Тези карти се наричат аутове. Пресмятането на шанса нашите аутове да



бъдат раздадени на търн и ривър е, като умножим броя аутове по две за всеки оставащ рунд раздаване. Да вземем следния пример: В Hold'em имаме флъш дроу на флопа. Ако направим флъш, сме сигурни, че ще имаме най-добрата ръка. Броят аутове за нашия флъш е 9 (2-та от дадената боя държим ние, 2 има долу и 9 остават).

Умножаваме броя аутове x2 и шансът да направим флъш на търна или ръвъра е 18%, общо 36%.

На http://www.addicted.bg може да намерите подробни обяснения за Pot Odds, Effective Odds, аутове и друга теория. Следващия месец продължаваме с още теория и издайнически жестове при живата игра.

World of Warcraft тактики

Merciless Gladiator Handbook Vol. 5

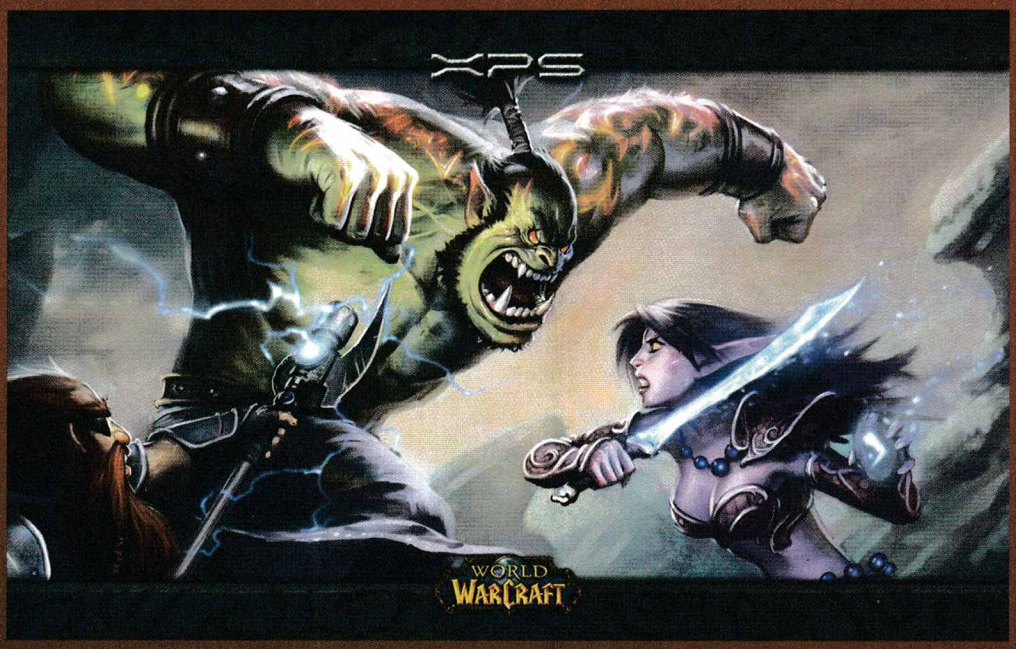
автор: moralless & Vithar

Един от най-тежките 3vs3 отбори, които можете да срещнете. Няколко въпроса за припомняне на материала. И някои основни стратегии за всяка арена

Lok'tar Ogar! С други думи "Победа или смърт". Подходящо е. Интересно защо не ми е хрумвало досега. Без да искам да обидя някого от Алианса, ще кажа, че цял WoW живот съм играл орда и нямам идея какъв е поздравът на хората, джуджетата или елфите. И така след кратка забежка, за да проследим един от големите турнири напоследък, отново се завръщаме към наръчника за млади, обръгнали и опитни гладиатори. Трябва да си призная, че съм забравил коя точно глава поред трябва да е тази, но ви обещавам, че ще се разровя в папката Merciless Gladiator Handbook и ще я напиша в заглавието.

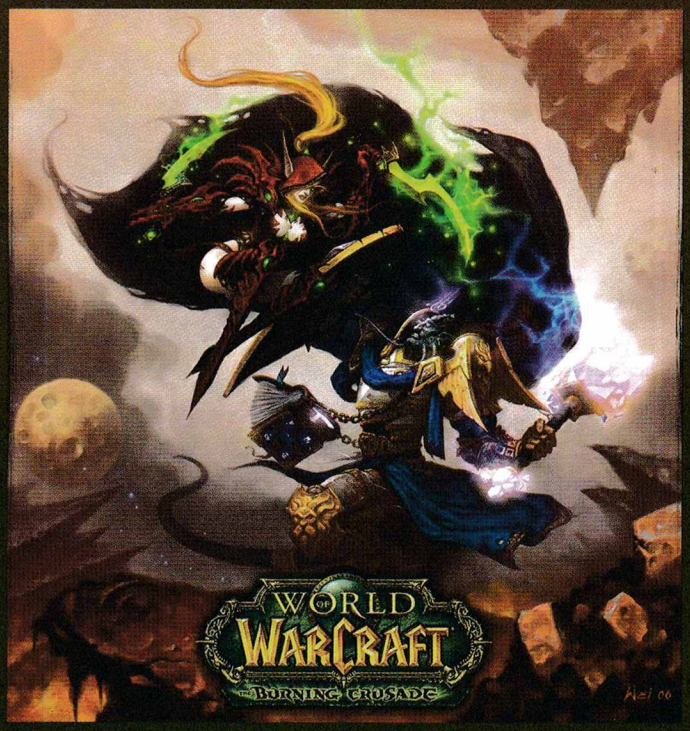
В този брой ще представим един от най-злокобните 3vs3 отбори. Но няма да ви кажа кой! Всъщност ще ви кажа, но си мисля, че е време за един малък тест, за да проверите сами за себе си докъде сте стигнали в изучаването на теорията за арена битките. Да, нещо като арена листовки, така да се каже. Ето и въпроса – този отбор е от два свръхмобилни класа и лечител. Притежава възможности за тежък пике, както и за изключително добър crowd control. Освен това, ако се играе правилно, може да

изключи един от противниците тотално от битката. И последен жокер – 2/3 от отборите с 2000 и по-голям рейтинг играят точно с този сетъп. Тик-так, тик-так, тик-так. Времето изтече! Моля, предайте листовете си! Хмм, много добре. Тези, които са решили, че говорим за rogue, priest, mage, получават отличен. Останалите да залягат над списанието и да преговарят материала.



Плюс/минус

След краткия тест нека продължим по същество. Отборът, за който ще говорим, наистина е един от най-тежките в играта, защото има много предимства и малко недостатъци (странно, а?). Спокойно можем да наредим на първо място сред основните предимства на тази комбинация възможностите на rogue да стънва, забавя и буквално да трови живота на набелязания противников играч. Освен това mage притежава почти същия набор от магии и умения, с които толкова да подпомага rogue-а, че чисто и просто да елиминират един от противниците от битката. Тук говорим за frost nova, frost armor, range frost nova на елемента, polymorph. С една дума – ужас. И всичко това, без да се губят способностите за нанасянето на бързи тежки щети. Още един плюс е невероятната мобилност на mage и rogue. Спринтът на rogue и възможността за телепортиране на къси разстояния (т.е. blink) на mage дават изключително предимство на третия участник в тази група – priest-а. Подвижността на неговите партньори му дава шанс да се превърне в активен участник в битката, защото лекуването не е основен приоритет. Много често mage и rogue могат да се справят с обикновено renew и в този момент priest-ът се фокусира върху изгаряне на точките мана на противника, а както няколко пъти споменахме, 3vs3 е мана битка. Сам по себе си лечителят притежава още едно много силно оръжие – mass dispel. Ако се използва както трябва, тази магия гарантира премахването на divine shield на противниковия паладин или пък ice block-а на mage. Ако си спомняте анализа на турнира в миналия брой, ще се сетите, че два от финалните рундове бяха спечелени именно заради правилното използване на точно това заклинание.



Естествено никой не е перфектен. Този сетъп също има недостатъци, но на фона на предимствата те са пренебрежимо малки. Основният минус тук е фактът, че mage и rogue са силно cooldown зависими класове. Ако сгрешат в употребата на preparation или cold snap, най-вероятно ще загубят. Другият им недостатък е, че в отбора има два мана зависими класа. На пръв поглед изглежда, че магьосникът не може да свърши мана точките си преди края на битката, но всъщност не е така. Лечителят от своя страна е най-универсалният хийлър за арени, но в сравнение с всички други лекуващи класове неговата мана свършва най-бързо. Ето защо трябва да оттренирате правилното използване на мана точките изключител-

World of Warcraft тактики

но добре.

Hidden, armed and dangerous

Така и така сме започнали с тестовете, та кажете ми кой е скрит, въоръжен и опасен? Да, точно така. Правилният отговор е rogue. Каква е ролята на този невидим убиец в този отбор? Да започнем с това, че този клас притежава огромен арсенал от мръсни трикове, подли удари и още куп подобни тарикатлъци. Както можете да забележите, имам лично отношение към rogue в арена битките. И то определено не е положително. За моя радост след промените от последния пач умението preparation не рестартира adrenaline rush, което според мен е един чудесен ход на Blizzard в посока

по-добър баланс на класовете. За сметка на това обаче почти всеки rogue смени талантите си и вече трудно можете да срещнете някой, който не е на full subtlety. За да бъда обективен, ще ви кажа, че в момента това е най-доброто развитие за rogue заради талантите Hemorrhage (инстант атака със 110% бонус върху щетите на оръжието), Cheat Death (шанс да редуцирате всички

ELECTRONIC
ESL
SPORTS LEAGUE

www.esl.eu

Там, където всички играят ...

...а най-добрите с

бТк ADSL

СИГУРЕН И НАДЕЖДЕН
ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ

World of Warcraft тактики

щети, които ви нанасят, с 90% за 3 секунди) и Shadow Step (телепортира ви зад противника, дава ви бонус щети за следващата атака и увеличава скоростта ви със 70% за 3 секунди). Останалите точки можете да разпределите в Combat или Assassination дърветата, но това зависи от стила ви на игра и от начина, по който сте свикнали да водите битки. Въпреки промените по талантите на този клас той си запазва по-голямата част от бонусите, които preparation му дава. Например можете да използвате Sprint два пъти, ако се налага да гоните някой блинкващ магьосник или друид във форма на котка. Възможността да използвате два пъти Evasion пък ви дава шанс да избегнете тежък пике. Освен това да можете да се скриете два пъти, използвайки Vanish, ви дава предимството да използвате някой от обездвижващите си удари, а Shadow Step ще ви помогне, ако се налага да излезете от корени на друид или пък ако трябва да се приближите светкавично до противника. Изобщо идеята на rogue никога не е била поразлична от това да нанася тежки щети по противника, като същевременно го обездвижва почти напълно. В този отбор обикновено точно той избира целта, по която да се нанася damage, а магьосникът го подкрепя с пълна сила. Ако сте овладели достатъчно добре този клас, можете да опитате да импровизирате със Sap във важните моменти на битката, но държа да ви припомня, че това умение можете да използвате само ако сте извън комбат и всъщност не е никак лесно. По-лесен начин за постигане на ефект е правилното използване на Blind. Винаги внимавайте и дебнете подходящия момент да ослепите противников играч (най-добре е healer-а), защото тези 8 секунди ще ви дадат сериозно преимущество.

Freeze!

Замръзни! Определено. Въпреки факта, че можете да научите Ice Block, независимо какви таланти сте избрали, frost mage-ът си остава най-добрият избор за гладиаторски битки. Ролята на магьосника в този отбор е да подпомага rouge-а в нанасянето на щети, но също така трябва да сте

пределно концентрирани, за да можете да crowd control-вате противниците в подходящия момент. Вече е ставало дума за това, че магът е един от най-добрите класове, когато става дума за обездвижване на врага. Задължително е да постигнете добър синхрон с вашите партньори, за да не се застъпват frost nova и cheap shot например. С този сетъп на вас ще се падне честта да внимавате най-много за действията на противниците. Едно от най-важните неща е да успеете да кажете Counter Spell заклинанието и да спрете вражеския healer, ако той се опитва да си върши работата. Отново ще повторя, че да контролирате вашите миньони (в случая Water Element) е от изключителна важност. Не оставяйте тази водна стена да прави каквото ѝ хрумне, а насочвайте действията в желаната от вас посока. Щях да пропусна да ви кажа, че новият талант във Frost дървото – Icy Veins, привидно изглежда невзрачно, но всъщност е страховит. 20% по-бързо кастване на магиите и 10% шанс да замразите противника ви превръщат в нещо като Frostbolt Chaingun (или машина за сладолед). И последно, използвайте Polymorph винаги когато имате възможност.

In the light I stand...

Priest има две възможности за арена развитие. Full Shadow или Full Discipline. В този отбор shadow priest просто няма място. Не че не може, но посветеният на светлината лечител върши много по-добра работа. Установено и доказано. Изборът на таланти в Discipline дървото спокойно може да се нарече офензивно heal развитие. Ще се съглася, че принципно това звучи странно, но в този отбор е точно така. Както вече казахме, подвижността на партньорите на priest-а го превръща в активен участник в битката, а не просто в healing bot. Задължително трябва да се възползвате от това предимство, но все пак не забравяйте, че сте повече поддържащ клас отколкото истински damage dealer. Приоритет трябва да ви бъде изгарянето на точките мана на вражеския лечител и лекуването на вашите съотборници. Ако все пак ви остане време, можете да нанесете и известни щети по противника, но не се увличайте. Освен да следи за здравословното състояние на партньорите си, priest-ът има задачата да следи внимателно чуждите паладин или магьосник (ако играете срещу такава комбинация). Би било много добре, ако се научите да предвиждате кога те ще

World of Warcraft тактики

използват своите Divine Shield или Ice Block и да сте готови с Mass Dispel. Това се постига с много игра и натрупване на опит, а и винаги зависи от решенията на противниците, но все пак можем да кажем, че тези магии обикновено се използват, когато жизнените точки на съответния паладин или магьосник започнат да спадат под половината.

Arena styles

Ето че отново стигнахме до момента, в който ще дадем принципните правила за игра с тази комбинация от герои за всяка отделна арена. Отново стигнахме и до момента, в който ще ви повторя, че това са нещата на теория, но за вас винаги остава по-важно да реагирате адекватно според ситуацията и да импровизирате в зависимост от нея.

Nagrand arena

Можем да продължим със своеобразните контролни въпроси от конспекта дотук. Кое е най-важното и специфичното за тази арена? Колоните, разбира се. (Абе май го обърнах на едно тв предаване. Добре че Ники Кънчев не играе WoW.) Тук можете да действате по няколко начина, но в основен коз може да се превърне "завлачването" на един от противниците зад някоя от колоните и същевременно извън обхвата на магиите на противниковия healer. Обикновено това е работа на priest-а, защото най-често точно той е обект на внимание. Все пак внимавайте, защото, завлачвайки някои от противниците, може да завлачите и себе си и вашите съотборници да останат извън видимия радиус, което ще се отрази зле или на вас, или на тях. Магьосникът може да притисне чуждия healer със заплаха за Counter Spell и също да го принуди да избяга зад някоя от колоните или пък директно да го атакува с това заклинание, но трябва да внимавате да не го похабите, защото ще загубите преимуществото си.

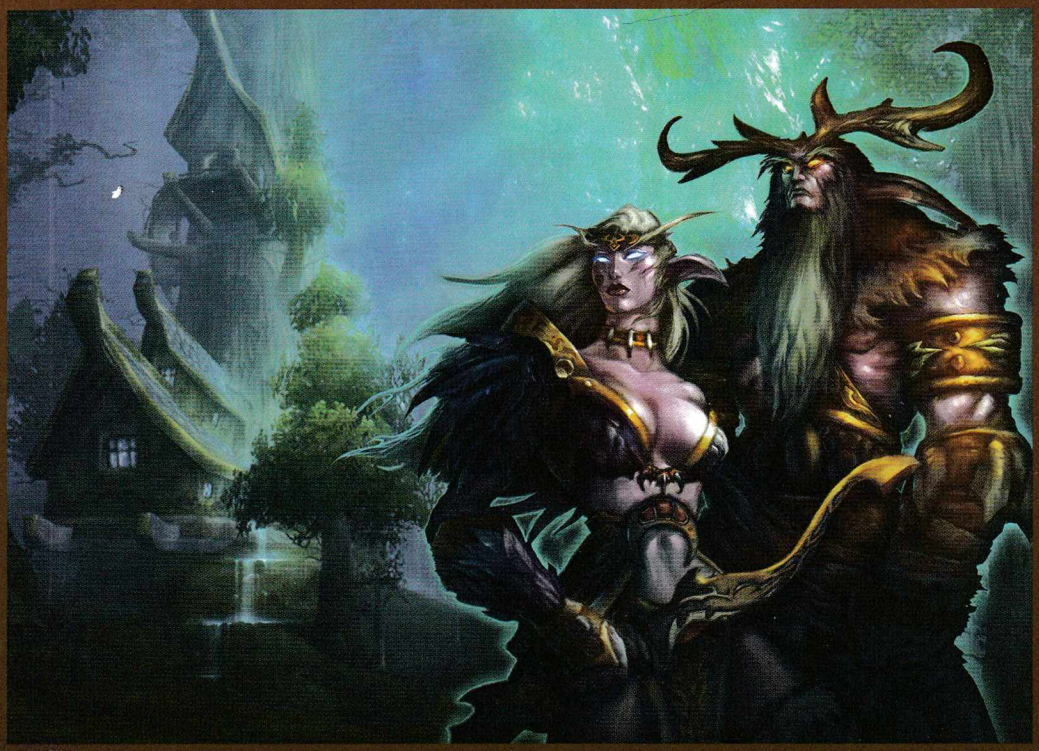
Blades Edge arena

Тук, както се досещате, най-важен е мостът. Важно е, ако срещу вас има hunter, да изберете подходящия момент, за да скочите от моста и по този начин да елиминирате животното, което почти сигурно ще бъде пуснато по вас. Ще ви споделя и един малък трик, който не се използва често, но точно това го прави наистина изненадващ. Rogue и mage могат да излязат невидими на арената, но внимавайте – не трябва да бъфвате priest-а с Arcane Intellect. Ако бъфнете лечителя, ще се издадете и ще провалите изненадата. Разбира се, ако противниците ви използват add on, който да им показва срещу какви класове се изправят, няма да ги изненадате, но ако не, рискът определено си струва.

Ruins of Lordaeron

Най-омразната арена за всеки healer. Трябва да внимавате, защото пространството е открито и врагът ще се насочи към priest-а, за да ви лиши от възможността да възстановявате точките си живот. Вие бихте могли да направите същото, но бъдете концентрирани – всяка грешка тук се наказва. Ако съумеете да опазите вашия priest или пък ако противниците са достатъчно глупави да се фокусират върху някои от другите двама герои, не вярвам да имате проблеми дори и тук.

Това е теорията за един от най-ужасяващите 3vs3 отбори. Остава да започнете и практиката. Комбинацията от двете със сигурност ще ви гарантира успех. До другия месец, приятели.

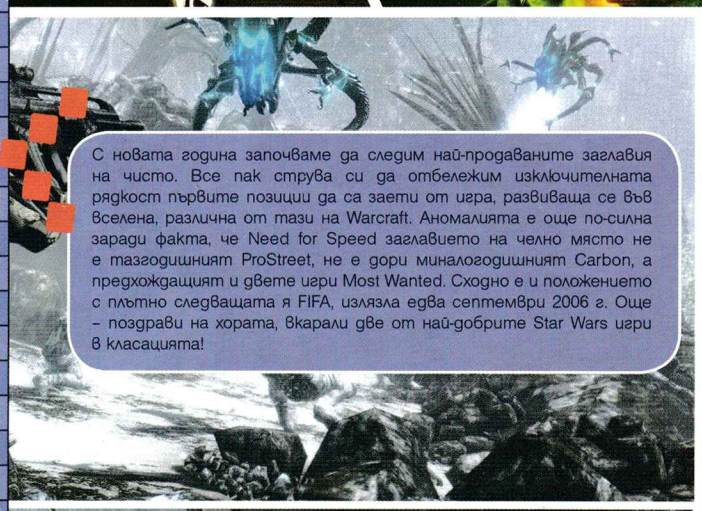


НАЙ-ПРОДАВАНИТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Най-продаваните игри за януари 2008 г.

топ 50 КОМПЮТЪРНИ игри

#	Заглавие:
1	Need For Speed Most Wanted
2	FIFA 07
3	World of Warcraft
4	World of Warcraft: The Burning Crusade
5	World Of Warcraft Battlechest
6	Warcraft III: Reign of Chaos
7	Warcraft III: The Frozen Throne
8	Diablo II
9	Diablo II: Lord of Destruction
10	Need For Speed Underground 2
11	Heroes Complete Edition
12	Spider-Man The Movie
13	Counter-Strike: Source
14	The Sims 2 Deluxe
15	Counter-Strike 1 Anthology
16	FIFA 08
17	StarCraft Battlechest
18	Guild Wars
19	The Orange Box
20	Rising Kingdoms
21	Need for Speed ProStreet
22	Ice Age 2
23	Shrek 2
24	The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Developer's Cut
25	Crazy Frog Racer
26	Картаген
27	Crysis
28	Spider-Man 2
29	Celtic Kings: Rage of War
30	UEFA Champions League 2006–2007
31	Guild Wars: Nightfall
32	Medal of Honor Warchest
33	Guild Wars: Factions
34	Tzar: The Burden of the Crown
35	Harry Potter and the Goblet of Fire
36	Hellgate: London
37	Medal of Honor: Pacific Assault
38	Heroes 3 Complete Edition
39	Half-Life 1 Anthology
40	Tony Hawk's Underground 2
41	Ultimate Spider-Man
42	Battlefield 2: Complete Collection
43	Battlefield 2: Deluxe Edition
44	Eragon
45	Chrome: Specforce
46	Star Wars: Empire at War
47	The Sims 2 H&M Stuff
48	Star Wars: Republic Commando
49	Lineage II: The Chaotic Throne – 45 дни игрално време
50	Pro Evolution Soccer 2008



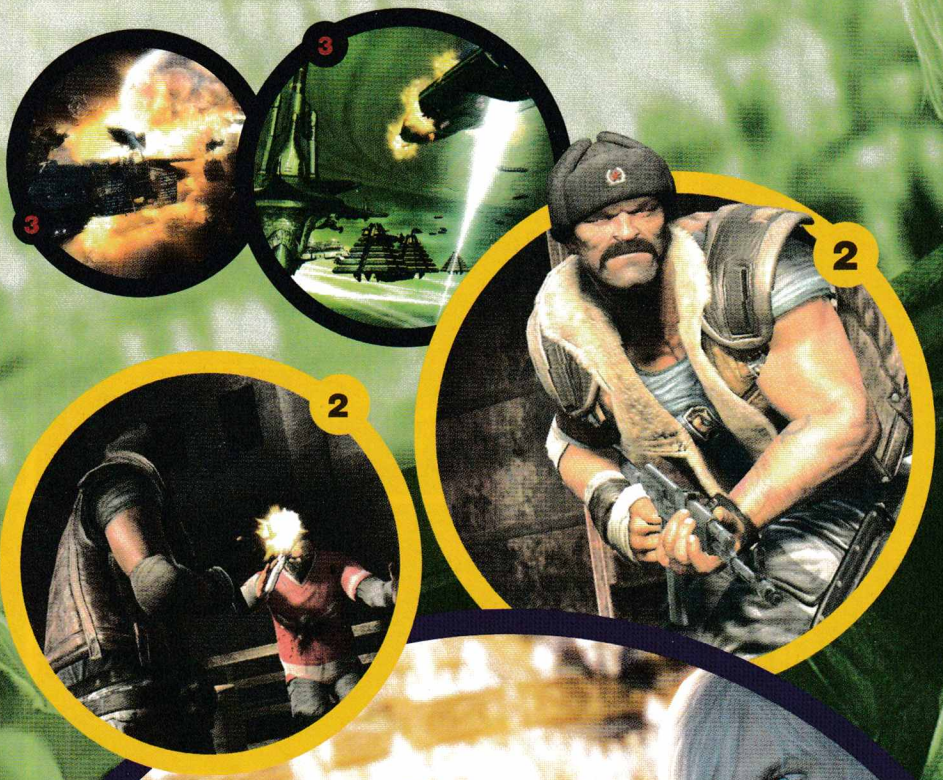
С новата година започваме да следим най-продаваните заглавия на чисто. Все пак струва си да отбележим изключителната рядкост първите позиции да са заети от игра, развиваща се във вселена, различна от тази на Warcraft. Аномалията е още по-силна заради факта, че Need for Speed заглавието на челно място не е тазгодишният ProStreet, не е дори миналогодишният Carbon, а предхождащият и двете игри Most Wanted. Сходно е и положението с плътно следващата я FIFA, излязла едва септември 2006 г. Още – поздрави на хората, вкарали две от най-добрите Star Wars игри в класацията!

Изненада, от този път започваме да отчитаме продажбите и на PlayStation 3 игри! Оказва се, че някои от тях се продават дори по-добре от тези за PS2. Отново се забелязва изоставане на най-новата FIFA – 08, в сравнение с по-старата 07 впрочем. А забелязвате ли колко много спортни заглавия има в списъка?

топ 20 PlayStation игри

1	Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3)
2	Tekken 5 (PS2)
3	Uncharted: Drake's Fortune (PS3)
4	Lara Croft Tomb Raider: Legend (PS2)
5	Need for Speed ProStreet (PS3)
6	FIFA 07 (PS2)
7	FIFA 08 (PS3)
8	Star Wars: Episode III Revenge of the Sith (PS2)
9	God of War II (PS2)
10	FIFA 08 (PS2)
11	Assassin's Creed (PS3)
12	Spider-Man 3 (PS2)
13	Pro Evolution Soccer 2008 (PS2)
14	God of War (PS2)
15	Need for Speed ProStreet (PS2)
16	Call of Duty 3 (PS2)
17	Colin McRae: DiRT (PS2)
18	The Sims 2 & The Sims 2: Pets – Dual Pack (PS2)
19	Pro Evolution Soccer 2008 (PS3)
20	WWE SmackDown vs. Raw 2008 (PS2)

В следващия брой очаквайте



Ревюта:

1.Devil May Cry 4 – Културата поредица, дълги години символ на PlayStation 2 гейминга, е на път да разпери криле и да се появи за цели три платформи едновременно. И знаете ли върху коя ще са базирани PS3 и Xbox 360 версиите? Точно така, PC – събитие, което няма как да пропуснем!

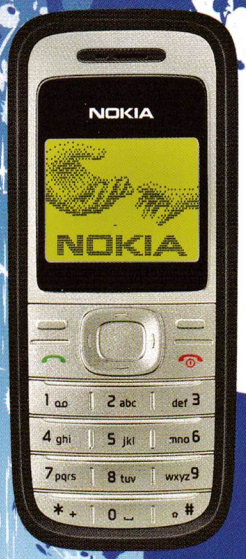
The Club – Те са осем. Въоръжени и опасни. Това, което ги обединява е Клубът – мистериозна структура, съществуваща с една-единствена цел – да организира кървави гладиаторски битки.

Sins of the Solar Empire – Елементи от два познати и обичани жанра – реалновремевите и 4x стратегиите – се смесват, за да пресъздадат една епична космическа опера с безпрецедентен мащаб. Греховете на Слънчевата империя.

Office 1 Superstore

ВСИЧКО ЗА ВАШИЯ ОФИС ПОД 1 ПОКРИВ

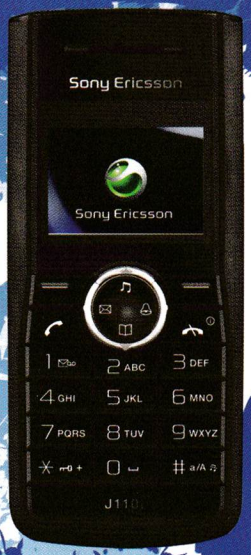
УЛЕСНИ СВОИТЕ ИДЕИ



Nokia 1200

- Удобен за ползване
- Време на разговор 7 ч.
- Време на готовност 390 ч.
- Фенерче
- 4 Mb вградена памет
- Полифонични мелодии

29 лева с ДДС



Sony Ericsson J110i

- STN дисплей с 65 536 цвята
- Полифонични мелодии
- Високоговорител
- Вибрация и калкулатор
- Хронометър
- Игри
- Тегло само 79 грама

29 лева с ДДС

Повече информация ще намерите в магазините на Office 1 Superstore, на телефон 0700 10 700 или на www.office1.bg. Предложението е валидно до изчерпване на количествата.

Вземи ги с програмата GLOBUL Smart и получаваш:

GLOBUL SMART

- **5 лв.** месечна такса за целия период на договора
- 100 безплатни минути към 3-те номера от групата „За приятели"
- 0,32 лв./мин. – най-ниската цена за разговори към всички мрежи

GLOBUL COSMOTE GROUP

Предложението е валидно за нови абонати, при сключване на двугодишен договор до 29.02.2008 г.
Пълна информация за условията на промоцията и абонаментните програми в магазините на Office 1 Superstore.

ВЗЕМИ И ПОБЕДИ

SONY PSP

- Процесор: Gpu Rsx 333 Mhz
- Памет: 4 Mb ултра бърза памет, 32mb вградена
- Дисплей: 10.9cm (4.3") TFT
- Възпроизвежда Mp3, видео в Mpeg, снимки в Jpg; Umd
- Поддържа: USB, безжичен Internet

329 лв.

GERMANOS

вашата връзка с технологията